Syberia The World Before

Syberia: The World Before – Komplettlösung und Anfängerleitfaden mit Bonusinhalten und Tipps. Wir beschreiben alle Kapitel, Spielmechaniken, Erfolge, Story-Entscheidungen, Hardware-Anforderungen und die Steuerung.

Syberia The World Before

Der folgende Leitfaden zu *Syberia: The World Before* enthält alle Informationen, die benötigt werden, um die grundlegenden Spielmechaniken zu erlernen, alle Kapitel abzuschließen, alle Erfolge zu erzielen und alle Nebenmissionen zu erfüllen.

Die ersten Seiten dieses Leitfadens behandeln die Grundlagen von *Syberia: The World Before*. Dieses Kapitel beginnt mit einer **Anfängeranleitung, die jeder, der neu im Genre der Point-and-Click-Adventures ist, unbedingt lesen sollte. Außerdem erfahren Sie, wie Sie Nebenmissionen** abschließen und die **Hinweise nutzen**.

Der FAQ-Bereich enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen, die während des Spiels auftreten können. Hier erfahren Sie unter anderem, **wie Sie das Spiel speichern**, **ob Sie Zwischensequenzen überspringen können** und **ob das Spiel Story-Entscheidungen bietet**.

Die Komplettlösung ist in einzelne Kapitel unterteilt, in denen Sie alle Ziele finden, die notwendig sind, um die Geschichte voranzutreiben und das Spiel abzuschließen.

Der letzte Teil des Leitfadens ist der Anhang, der Themen wie **Steuerung**, **Systemvoraussetzungen** und **verfügbare Sprachen** im Spiel behandelt. In diesem Kapitel erfahren Sie außerdem, **wie lange es dauert, das gesamte Spiel durchzuspielen**.

Syberia – Die Welt davor: Einsteigerleitfaden

1. Beobachten Sie beim Durcharbeiten der Kapitel **Ihre Umgebung aufmerksam**. Bewegen Sie den Mauszeiger über jedes sichtbare Objekt oder jede Person, um zu sehen, ob Sie mit ihr interagieren können. Wenn Sie die Kamera über ein untersuchbares Objekt bewegen, sollte ein kleiner Kreis darüber erscheinen;
2. **Hören Sie sich die Dialoge genau an**. Alles, was die Hauptfigur sagt, kann hilfreich sein, um das Rätsel zu lösen und die Handlung voranzutreiben. Auch die Personen, denen Sie begegnen, könnten Ihnen relevante Hinweise oder interessante Informationen über die Gegend geben;
3. **Sie müssen sich nicht beeilen**, Sie können in Ihrem eigenen Tempo spielen. Selbst die Rätsel haben kein Zeitlimit, sodass Sie sich Zeit nehmen können, die Notizen der Hauptfigur zu analysieren oder bestimmte Gebäude oder die Stadt, in der Sie sich befinden, erneut zu untersuchen.

Syberia – Die Welt davor: Liste aller Kapitel

1. Musikerviertel 1937
2. Salzbergwerk, 2004 (Teil 1)
3. Das Elternhaus von Roze, 1937
4. Salzbergwerk, 2004 (Teil 2)
5. Blumenviertel, 2005 (Teil 1)
6. Antiquitätenviertel, 2005
7. Berge, 2005
8. Silberspiegel-Zufluchtsort, 1937 (Teil 1)
9. Silberspiegel-Zufluchtsort, 2005 (Teil 1)
10. Silberspiegel-Zufluchtsort, 1937 (Teil 2)
11. Silberspiegel-Zufluchtsort, 2005 (Teil 2)
12. Blumenviertel, 2005 (Teil 2)
13. New Jersey, 1983
14. Blumenviertel, 2005 (Teil 3)
15. Musikerviertel, 2005
16. Brücke des Nebels, 2005 (Teil 1)
17. Baltayar.
18. Das Haus der Familie Rozes, Winter 1937
19. Brücke der Nebel, 2005 (Teil 2)
20. Friedhof auf Baden Island (Teil 1)
21. Auswärtiges Amt in London
22. Friedhof auf Baden Island (Teil 2)
23. Silberspiegel-Zufluchtsort, 2005 (Teil 3)
24. Zuflucht Silberspiegel, 1944
25. Musikerviertel, 1945
26. Silberspiegel-Zufluchtsort, 2005 (Teil 4)
27. New York
28. New Jersey, Frühjahr 1983
29. Hauptbahnhof

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Musikerviertel, Frühling 1937 – Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen – Musikerviertel, Frühling 1937. Sie erfahren, wie Sie das Nebenziel im Zusammenhang mit dem Ghetto abschließen und wie Sie das Klavier vorbereiten.

In diesem Kapitel haben Sie die Möglichkeit, die Erfolge **„Spuren hinterlassen“** und **„Parallele Ermittlungen“** freizuschalten Untersuche das Ghetto – Nebenziel

- Erreichen Sie den Hauptplatz
- Bereite das Klavier vor

Untersuche das Ghetto – Nebenziel

Das Nebenziel befindet sich, wenn Sie am Gemälde vorbei zum Hauptplatz gehen. **Biegen Sie rechts in eine schmale Gasse ein**, gehen Sie bis zum Ende der Sackgasse und **betrachten Sie die Inschrift am Gebäude auf der linken Seite**.

Sprich mit dem Mann, der vor dem Laden mit dem zerbrochenen Fenster kniet. Wähle ein beliebiges Symbol und male es auf den trocknenden Zement.

Erreichen Sie den Hauptplatz

Sobald das Spiel beginnt, biegen Sie links ab und gehen Sie geradeaus bis zum Hauptplatz. Geben Sie Frau Beckmann eine Nachricht, wenn Sie mit ihr sprechen.

Bereite das Klavier vor

Bewegen Sie die Kamera nach links und ziehen Sie den Hebel nach unten. Schauen Sie dann auf das Klavier und legen Sie die Noten von Vaghens Hymne darauf. Klicken Sie abschließend auf „Beginn“.

Syberia – Die Welt davor: Eisentaiga-Gebiet – Salzbergwerk, Winter 2004, Teil 1 – Komplettlösung

Die folgende Seite des Reiseführers zu *„Sibirien: Die Welt davor“* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel „Eisentaiga-Gebiet – Salzbergwerk, Winter 2004, Teil 1“. Sie erfahren, wie Sie Selbstreflexion anwenden und sich auf die Arbeit vorbereiten können.

- Nutzen Sie „Selbstreflexion“, um die Situation zu überprüfen – sekundäres Ziel
- Katjuscha
- Mach dich bereit für die Arbeit
- Untersuchen Sie das Paket

Nutzen Sie „Selbstreflexion“, um die Situation zu überprüfen – sekundäres Ziel

Du kannst die Zwischensequenz aufrufen, indem du den Mauszeiger über Kates Bett bewegst. Nachdem du der Hauptfigur zugehört hast, klicke auf das Weiter-Symbol, um die Zwischensequenz zu beenden.

Sprich mit Katjuscha

Nähern Sie sich der Frau, die auf dem Bett sitzt, und sprechen Sie mit ihr. Wählen Sie nacheinander alle Dialogoptionen aus, um sich mit der Situation vertraut zu machen.

Mach dich bereit für die Arbeit

Benutze den **Wasserhahn an der Wand**. Wenn du dir das Gesicht wäschst, erhältst du Oskars Herz. Geh dann zum Gitter und **nimm deine Tasche**.

Untersuchen Sie das Paket

Geh zu dem Paket, nimm das Flugticket und die Spieluhr heraus und lies den Brief.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Rozes Elternhaus, Frühling 1937 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen - Rozes Haus, Frühling 1937. Sie erfahren, wo Sie die Dokumente im Laden finden, wo sich der Stift befindet und wie Sie den Brief beantworten.

- Dokumente im Laden lesen – Nebenziel
- Beantworten Sie Herrn Gustavs Brief
- Untersuchen Sie den Ziegelstein
- Wirf einen Blick auf die Notiz.

Dokumente im Laden lesen – Nebenziel

Lesen Sie **Gustavs Anschreiben** und **das Diplom,** das auf dem Tresen neben der Tür liegt. Gehen Sie dann zum Schreibtisch am Tresen und öffnen Sie die Holzkiste. Lesen Sie **Herrn Zimmers Brief** und sehen Sie sich die **Liednoten** auf dem Schreibtisch an.

Gehen Sie schließlich zu dem Schreibtisch, an dem Danas Vater arbeitet, und lesen Sie den **Zeitungsausschnitt**.

Beantworten Sie Herrn Gustavs Brief

Geh zu Danas Vaters Schreibtisch und nimm einen Stift aus der mittleren Schublade. Dann geh zum Tresen am Eingang des Ladens, nimm ein Blatt Papier unter einem Bücherstapel hervor und beantworte den Brief mit dem Stift.

Untersuchen Sie den Ziegelstein

Nach einer kurzen Zwischensequenz gehst du zu dem Ziegelstein und hebst ihn auf.

Wirf einen Blick auf die Notiz.

Geh zum Tresen und nimm den Zettel. Dreh den Zettel um und lies die Nachricht.

Syberia – Die Welt davor: Eisentaiga-Gebiet – Salzbergwerk, Winter 2004, Teil 2 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Eisentaiga-Gebiet - Salzbergwerk, Winter 2004 Teil 2. Sie erfahren, wo Sie die Schlüssel zu Ihrem Motorrad finden und wie Sie Informationen über den Zug sammeln können.

- An die Arbeit!
- Kehre zu Katjuscha zurück.
- Erkundigen Sie sich beim Zug – Nebenziel
- Hilf Katjuscha
- Finde die Schlüssel zum Motorrad
- Gib die Schlüssel an Katjuscha
- Erkunden Sie den Rest des Zuges
- Betrachten Sie das Gemälde genau.
- Verlassen Sie die Kutsche.
- Flucht mit dem Motorrad

An die Arbeit!

Folge den Gleisen und suche den **Wagen mit der Spitzhacke**. Versuche, den Wagen anzuschieben, und ziehe dann die Bremse. Schiebe den Wagen in Richtung Katjuscha. Halte die linke Maustaste gedrückt und bewege den Cursor nach oben, bis der Kreis darunter rot wird.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Felsen zu zerbrechen.

Kehre zu Katjuscha zurück.

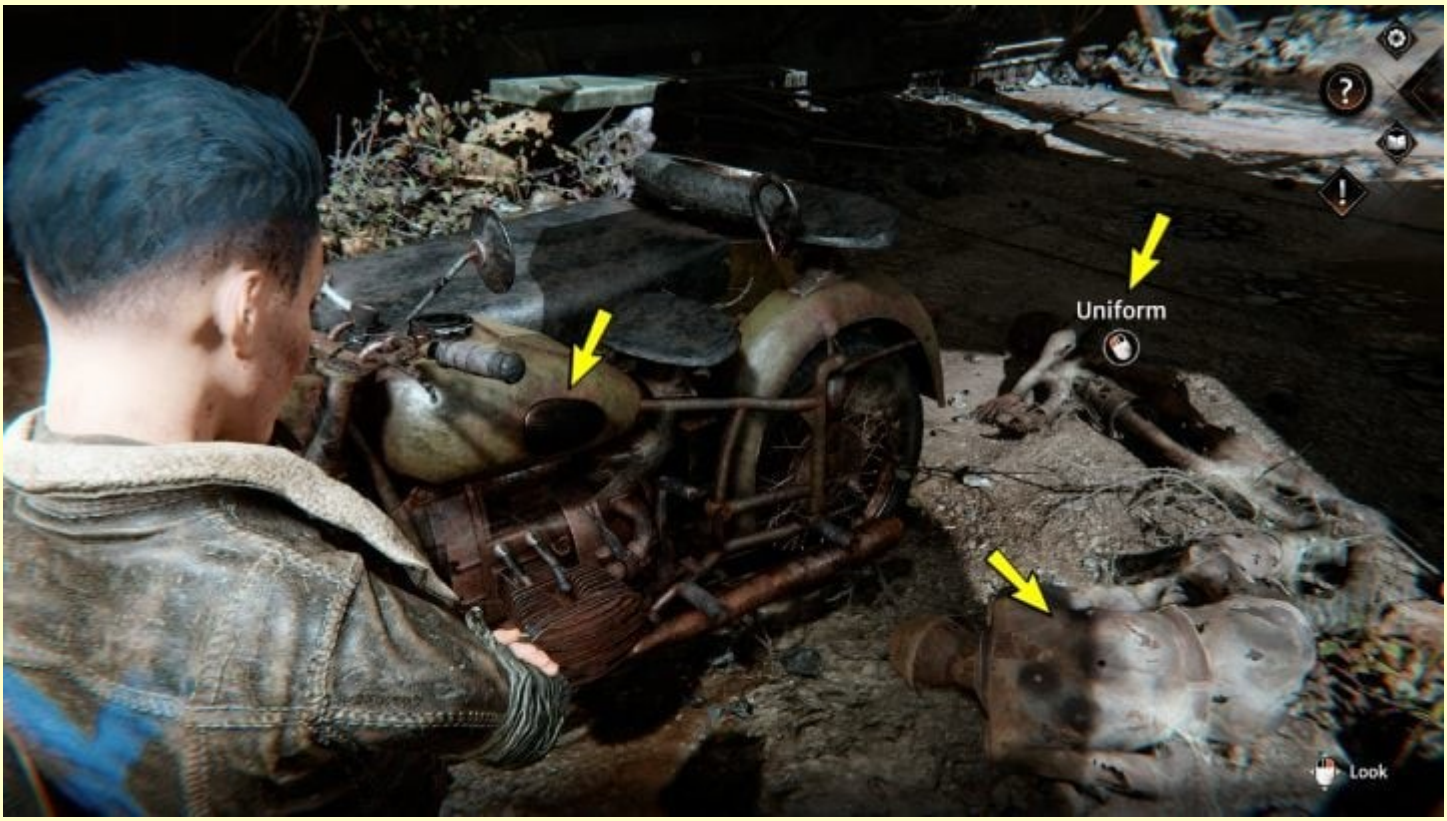
Nähern Sie sich Katjuscha, die sich neben dem eingestürzten Tunnel befindet.

Erkundigen Sie sich beim Zug – Nebenziel

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie Folgendes untersuchen:

1. **die Betonkonstruktion im Tunnel,**
2. **der Personenwagen,**
3. **die Leichen neben den Fässern,**
4. **die Lokomotive.**

Hilf Katjuscha



Geh zu Katjuscha und sprich mit ihr. Untersuche anschließend den Treibstofftank und die beiden toten Offiziere.

Finde die Schlüssel zum Motorrad

Steigen Sie in den Zug, gehen Sie zum Anfang des Waggons und untersuchen Sie den Schreibtisch. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, **bewegen Sie die Hand des Offiziers nach links und drücken Sie auf den kleinen Gegenstand auf dem Schreibtisch**. Sobald sich der Griff der **letzten Schublade auf der linken Seite des Schreibtisches** herauszieht, schauen Sie hinein und nehmen Sie das Emblem des Schwarzen Schattens an sich.

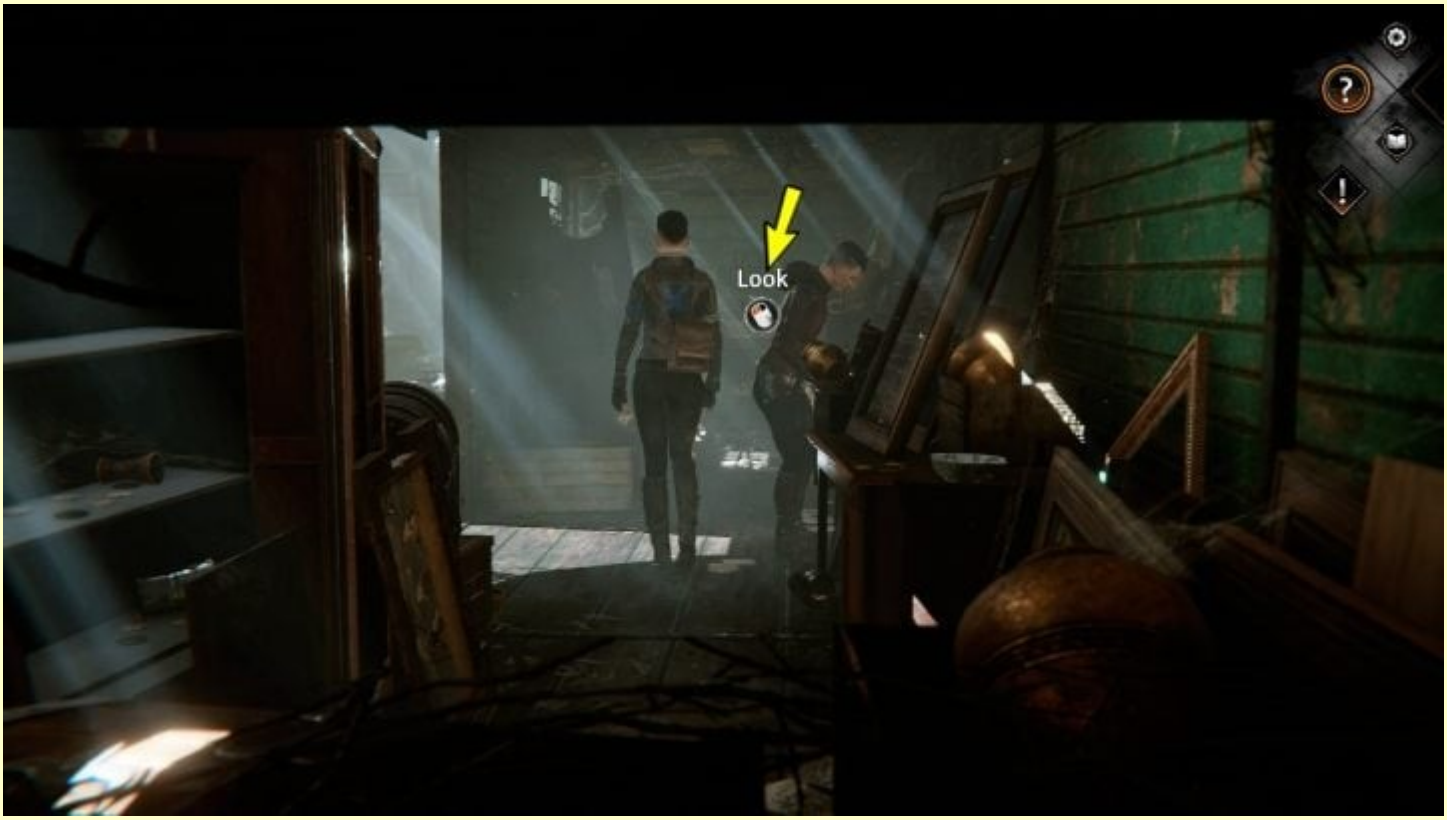
Lesen Sie anschließend den Brief in der Mitte des Schreibtisches und **setzen Sie das Emblem in die Öffnung ein**. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und **drehen Sie das Objekt um 45 Grad nach rechts**. Nehmen Sie die Schlüssel aus dem Geheimfach.

Gib die Schlüssel an Katjuscha

Eine Zwischensequenz startet, sobald Sie den Zug verlassen. Kate übergibt ihrem Begleiter die Schlüssel, sobald Sie eine beliebige Dialogoption auswählen.

Erkunden Sie den Rest des Zuges

Geh zum grünen Güterwagen und öffne das Vorhängeschloss mit dem Schlüssel, den du noch hast. Sobald der Pfeil auf dem Bildschirm erscheint, **zeichne einen Kreis, während du die linke Maustaste gedrückt hältst,** um den Pfeil orange zu füllen. Folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm und öffne die Wagentür.



Wenn Sie in den Waggon einsteigen, betrachten Sie die Gemälde an der Wand.

Betrachten Sie das Gemälde genau.

Betrachten Sie die Inschrift in der unteren rechten Ecke und den Hintergrund des Gemäldes.

Verlassen Sie die Kutsche.

Sobald Sie alles untersucht und das Gemälde betrachtet haben, das Katjuscha gefunden hat, verlassen Sie die Kutsche.

Flucht mit dem Motorrad

Nähere dich dem Motorrad, starte den Motor und drücke den Hebel.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Blumenviertel, Herbst 2005, Teil 1 – Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before*- Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für Kapitel Vaghen – Blumenviertel, Herbst 2005, Teil 1. Hier erfahren Sie, wie **Sie die drei Läden im Telefonbuch und auf der Karte finden**, wo sich das mysteriöse Gemälde befindet und wie Sie ins Antiquitätenviertel gelangen. Außerdem erhalten Sie Tipps, wie Sie sich **im Blumenviertel umschauen können, bevor Sie es verlassen**.

In diesem Kapitel haben Sie die Möglichkeit, die Erfolge **„Neuanfang“** und **„Belauschen“** freizuschalten. Nutzen Sie das Telefonbuch auf dem Wohnzimmertisch.

- Überprüfen Sie die 3 Geschäfte, die den Gemäldekoffer wahrscheinlich verkauft haben.
- Finde die 3 Geschäfte auf der Karte
- Wählen Sie den relevantesten Laden aus, der auf der Karte angezeigt werden soll.
- Hol das geheimnisvolle Gemälde aus dem Zimmer
- Besuchen Sie den Bezirk vor Ihrer Abreise – Nebenziel
- Fahren Sie mit der Straßenbahn ins Antiquitätenviertel.

Nutzen Sie das Telefonbuch auf dem Wohnzimmertisch.

Gehen Sie zum Tisch und sehen Sie sich das Telefonbuch an.

Überprüfen Sie die 3 Geschäfte, die den Gemäldekoffer wahrscheinlich verkauft haben.

Überprüfen Sie die drei im obigen Bild markierten Geschäfte. Klicken Sie dazu zuerst auf die gewünschte Anzeige und anschließend auf „Prüfen“.

Finde die 3 Geschäfte auf der Karte

Jedem der im Telefonbuch markierten Geschäfte ist in der unteren rechten Ecke ein Buchstabe und eine Nummer zugeordnet.

Markieren Sie die folgenden Quadrate auf dem Stadtplan:

1. **E5,**
2. **C4,**
3. **D3.**

Wählen Sie den relevantesten Laden aus, der auf der Karte angezeigt werden soll.

Wählen Sie C4 auf der Karte aus, wo sich das Antiquitätenviertel befindet.

Hol das geheimnisvolle Gemälde aus dem Zimmer

Gehen Sie die Treppe hinauf ins Obergeschoss und schauen Sie in den Raum rechts. Untersuchen Sie den Schreibtisch, nehmen Sie die Brieftasche und das geheimnisvolle Gemälde an sich.

Besuchen Sie den Bezirk vor Ihrer Abreise – Nebenziel

Verlassen Sie das Gästehaus und erkunden Sie die Gegend. Um diese Aufgabe zu bestehen, müssen Sie recherchieren:

1. **das Fenster des Gästehauses**
2. **das Gebäude neben dem Gästehaus,**
3. **das Motorrad,**
4. **das Blumenbeet mitten auf dem Bürgersteig,**
5. **das Tor des botanischen Gartens.**

Fahren Sie mit der Straßenbahn ins Antiquitätenviertel.

Kehren Sie ins obere Stockwerk des Blumenviertels zurück und betreten Sie die Hauptstraße. Biegen Sie links ab und schauen Sie sich den Stadtplan an der Straßenbahnhaltestelle an. Wählen Sie Müllers Geschäft auf dem Plan aus, um ins Antiquitätenviertel zu gelangen.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Antiquitätenviertel, Herbst 2005 – Komplettlösung

Die folgende Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen – Antiquitätenviertel, Herbst 2005. **Sie erfahren, wie Sie die Voralberg-Sphäre öffnen und Oskars Herz hineinlegen**.

WARNUNG! Diese Seite kann Spoiler zu den Ereignissen der Hauptgeschichte des Spiels oder zur Handlung früherer Teile enthalten.

- Finden Sie Müllers Laden
- Erkunden Sie die Stände, bevor Sie mit dem Antiquitätenhändler sprechen – Nebenziel
- Sprechen Sie mit dem Antiquitätenhändler
- Setze Oskars Herz in die Voralberger Sphäre
- Finde Oskar
- Gehe zurück zu Müller – Nebenziel
- Fahren Sie mit der Straßenbahn zur Schutzhütte Silberspiegel.

Finden Sie Müllers Laden

Mullers Laden befindet sich neben dem Café, in der Nähe der Treppe zum Restaurant Take Five.

Erkunden Sie die Stände, bevor Sie mit dem Antiquitätenhändler sprechen – Nebenziel

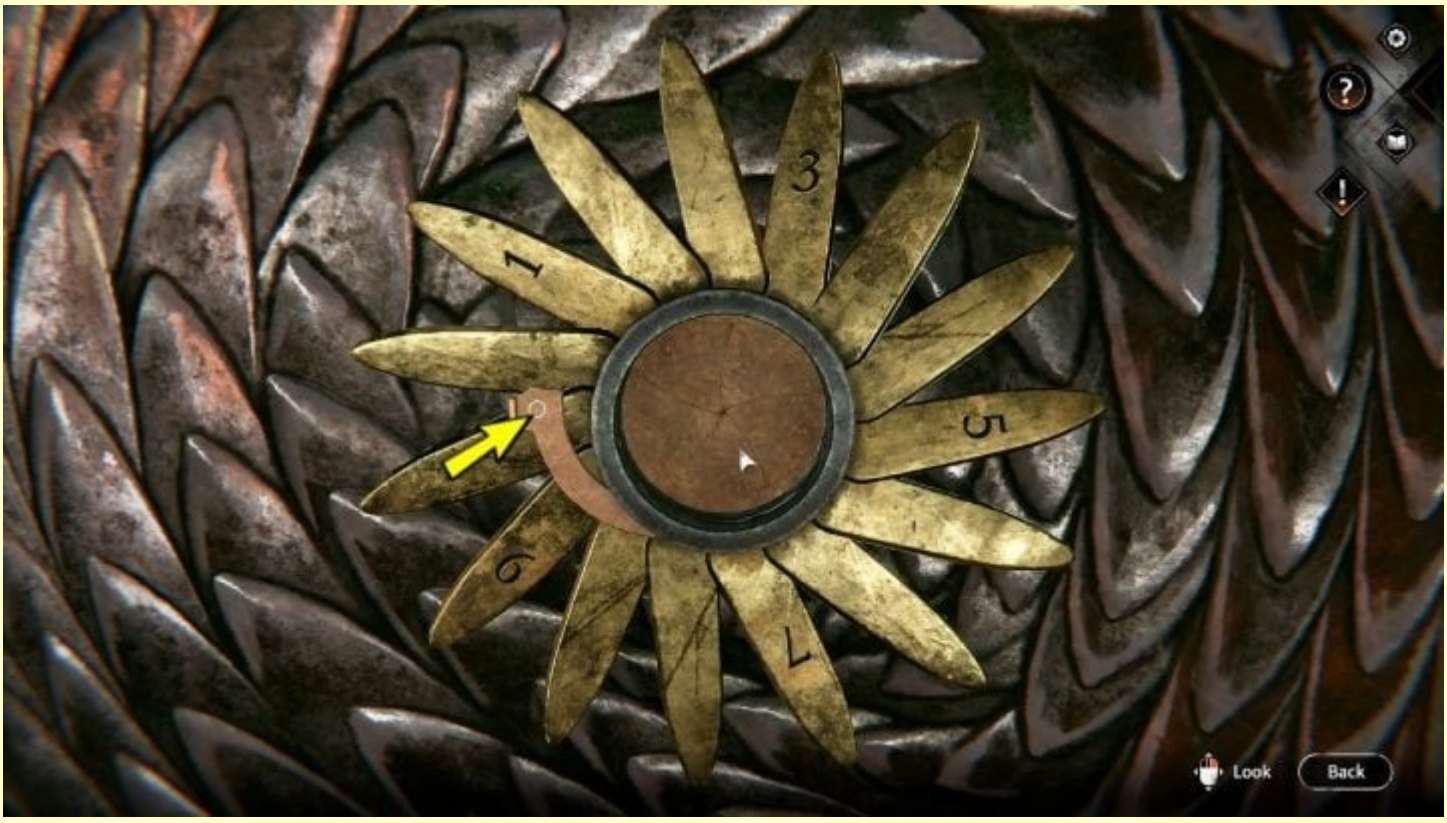
Um diese Aufgabe zu bestehen, müssen Sie recherchieren:

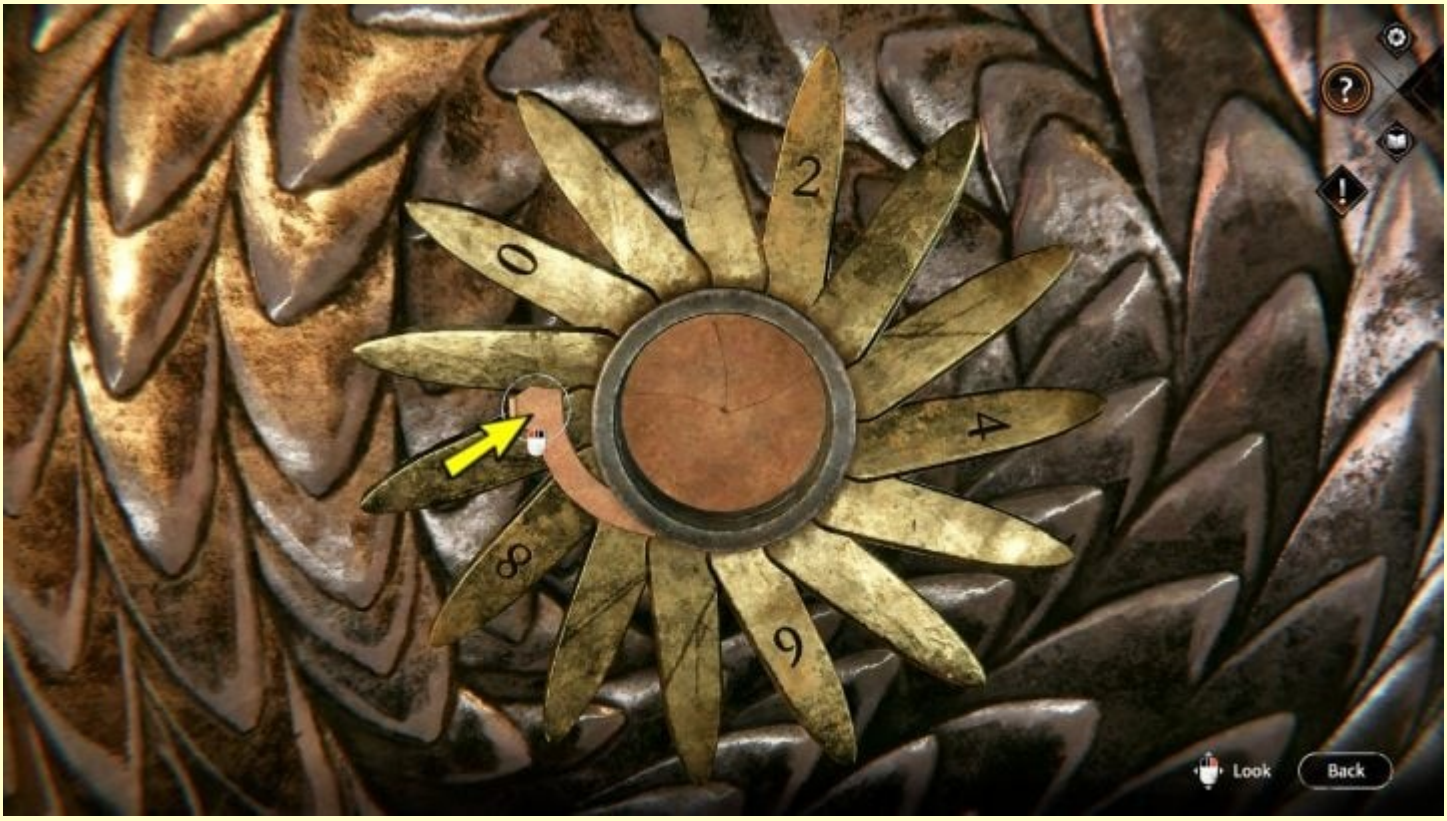
1. **Kiosk,**
2. **Stand am Kiosk,**
3. **der Laden mit dem Leuchtschild**
4. **der Stand an der Treppe zum Restaurant Take Five,**
5. **der Uhrenstand.**

Sprechen Sie mit dem Antiquitätenhändler

Geh zur Tür des Ladens und sieh dir die Notiz an. **Klingel dann dreimal** und sprich mit dem Antiquitätenhändler. Frag ihn im Gespräch nach allen Details zum Gemälde.

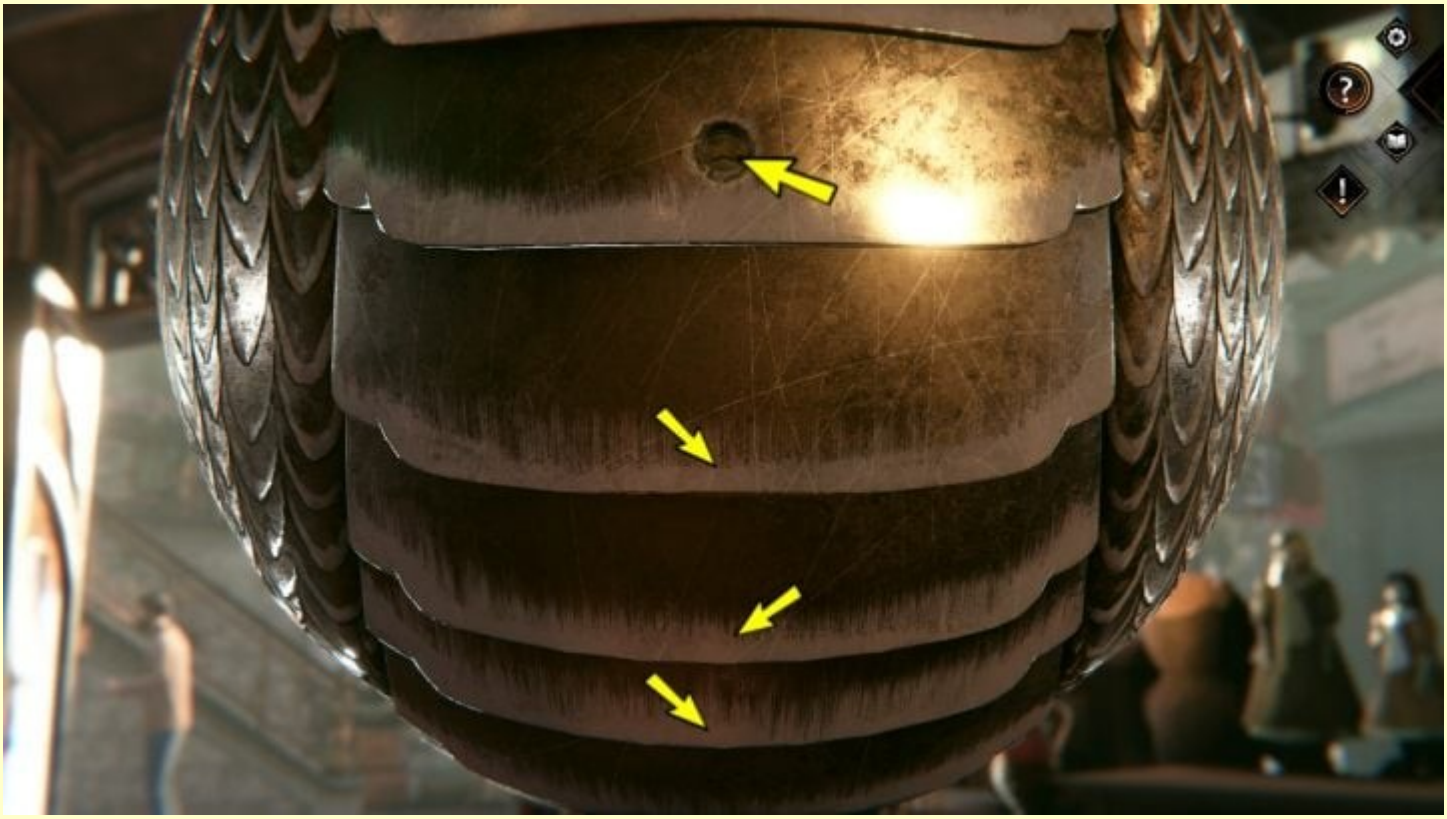
Setze Oskars Herz in die Voralberger Sphäre





Drehe die Kugel im Uhrzeigersinn und untersuche die goldenen Elemente. Ziehe den Hebel nach unten und drücke den Knopf. Einige Rüstungsteile sollten sich bewegen und das Innere der Kugel freigeben. Drehe die Kugel und suche nach den zweiten goldenen Elementen. Ziehe den Hebel und drücke den Knopf. Ein weiteres Rüstungsteil gibt einen Teil des Kugelinneren frei.

Unter Hans' Schild finden Sie den **Zugangscode für das Innere der Kugel: 293670.** Drehen Sie die Kugel, sodass die Goldplättchen mit geraden Zahlen auf dem Bildschirm erscheinen, und bewegen Sie den Pfeil zur Zahl 2. Drehen Sie die Kugel anschließend um 180 Grad und bewegen Sie den Pfeil zur Zahl 9. Platzieren Sie die Zahlen nacheinander an den richtigen Stellen, bis das Schlüsselloch sichtbar wird.



Untersuche die Kugel unter Hans' Schild. Entferne alle losen Teile, um ein Loch in der Kugel freizulegen, hinter dem sich ein Knopf befindet. Drücke den Knopf und nimm dann das Miniaturteil heraus, das auf der anderen Seite herausspringt. Wenn du den Knopf am Metallgegenstand drückst, kommen vier kleine Teile auf der anderen Seite heraus.

Untersuchen Sie den Teil der Kugel mit dem Schlüsselloch und setzen Sie das Miniaturteil hinein. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und drehen Sie das Miniaturteil, bis Sie ein Klicken hören.

Setze Oskars Herz in die Kugel ein, öffne den Deckel und führe das Miniaturteil in das Schlüsselloch ein. Halte die rechte Maustaste gedrückt und drehe das Miniaturteil mehrmals, bis das Herz aktiviert wird.

Finde Oskar

Sprich mit dem **Mann, der neben der Holztruhe kniet** – er wird dir erzählen, dass Oskar sich darin versteckt hat. Um die Truhe zu öffnen, musst du den richtigen Schlüssel finden. Finde den **herzförmigen Schlüssel** neben dem Bücherstapel rechts und öffne damit die Truhe.

Verfolge Oskar, sobald er aus dem Koffer entwischt ist. Untersuche das Möbelstück, unter dem sich Oskar versteckt hat, und klicke auf den Bereich unter dem Schrank. Klicke dann auf Oskar.

Nach einem kurzen Gespräch mit Oskar nimmst du den Besen und versuchst, ihn unter dem Schrank hervorzulocken. Halte die linke Maustaste gedrückt und bewege den Besen nach links.

Sobald Oskar unter dem Schrank hervorkommt, renn ihm nach oben hinterher. Stell dich ans Geländer, **bewege die Kamera nach links und klicke auf Oskar,** der neben der Kiste und dem Bücherständer steht. Bewege die Kamera dann nach rechts und **klicke auf die Metallschüsseln,** in denen sich Oskar versteckt hat.

Wenn Oskar wieder wegläuft, geh nach unten und bis zum Ende des Flurs. Wähle eine beliebige Dialogoption im Gespräch mit Oskar. Egal, was Kate sagt, Oskar wird trotzdem weglaufen.

Gehe zurück zu Müller – Nebenziel

Geh zurück zu Müllers Laden und sprich mit dem Besitzer.

Fahren Sie mit der Straßenbahn zur Schutzhütte Silberspiegel.

Gehen Sie zurück zur Straßenbahnhaltestelle und begeben Sie sich zur Schutzhütte Silberspiegel.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Berge, Herbst 2005 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen - Berge, Herbst 2005. Sie erfahren, wie Sie die Nebenmissionen abschließen, die Schutzhütte erreichen und **das Gemälde mit der Landschaft vergleichen**.

- Genießen Sie die Aussicht, bevor Sie sich wieder auf den Weg machen – Nebenziel
- Untersucht das Denkmal für die Widerstandskämpfer, bevor ihr wieder aufbrecht – Nebenziel
- Erreiche die Zuflucht
- Vergleiche das Gemälde mit der Landschaft

Genießen Sie die Aussicht, bevor Sie sich wieder auf den Weg machen – Nebenziel

Folge dem Pfad zur Schutzhütte und erkunde die Gegend um den umgestürzten Baum. Klicke dann auf die Berge, um sie genauer zu betrachten.

Untersucht das Denkmal für die Widerstandskämpfer, bevor ihr wieder aufbrecht – Nebenziel

Geh zum Denkmal auf dem Felsen neben der Informationstafel. Klick auf das Denkmal und sieh dir an, was darauf steht.

Erreiche die Zuflucht

Verlasse die Straßenbahnhaltestelle, indem du auf die Tür klickst. Folge dem Pfad durch die Berge, bis du einen Wasserfall erreichst. Überquere die Brücke und gehe weiter den Berg hinauf. Wenn du die Leiter am Felsen erreichst, steige die Stufen zum Gipfel hinauf. Überquere schließlich die Brücke und betritt die Berghütte.

Vergleiche das Gemälde mit der Landschaft

Vergleiche die 3 Gegenstände im Gemälde mit dem Bergpanorama:

1. herzförmige Felswand,
2. scharfe Felsen,
3. Geländer.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Zuflucht Silberspiegel, Sommer 1937, Teil 1 – Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen: Silberspiegel-Zuflucht, Sommer 1937, Teil 1. Sie erfahren, **wie Sie den Ofen einstellen** und die Bestellung für die Wissenschaftler vorbereiten.

- Das Gemälde auf dem Tisch untersuchen – Nebenziel
- Service leisten – die Bestellung der Wissenschaftler vorbereiten und servieren.
- Service anbieten – Bestellungen auf der Terrasse entgegennehmen
- Service anbieten – Herd einstellen
- Sprechen Sie mit Herrn Gustav
- Spiele Klavier
- Versuche, Klavier zu spielen – Nebenziel
- Finde einen Weg, Leon und Dana auszuspionieren.

Das Gemälde auf dem Tisch untersuchen – Nebenziel

Geh zum Tisch an der Treppe. Lies den Brief und wähle eines der Gemälde aus. Egal welches du wählst, die Aufgabe ist damit erledigt.

Durch das Abschließen dieses Nebenziels wird die Errungenschaft „Das **bildliche Dilemma“** freigeschaltet.

Service leisten – die Bestellung der Wissenschaftler vorbereiten und servieren.

Geh hinter die Theke und sieh dir die Fässer im Schrank links an. Auf einem kleinen Zettel steht, welche Bestellungen du vorbereiten musst.

Um eine Bestellung aufzugeben, klicken Sie auf das gewünschte Getränk und schrauben Sie dann das Ventil oder den Flaschenverschluss ab. Hinter dem Vorhang finden Sie ein Ersatzfass mit der Aufschrift „Nebel“.

Gießen Sie die folgenden Getränke in Gläser:

1. **1 Spitze**
2. **1 Spitze Birne**
3. **2 Nebel**

Sobald die Bestellung fertig ist, gehen Sie zu der Gruppe Wissenschaftler am Tisch. Fragen Sie im Gespräch mit den Wissenschaftlern Folgendes:

1. **die Karte auf dem Tisch,**
2. **der Mann im braunen Pullover**
3. **die Ausrüstung neben dem Mann im grünen Pullover.**

Service anbieten – Bestellungen auf der Terrasse entgegennehmen

Geh auf die Terrasse. Dort kannst du mit Lani sprechen und das Teleskop benutzen.

Sprechen Sie mit dem Paar, das am Ende der Terrasse steht.

Service anbieten – Herd einstellen

Untersuche den Ofen neben den Tischen. Öffne die Tür, **nimm ein Holzscheit aus dem Behälter und lege es in den Ofen. Das zweite Holzscheit findest du rechts neben dem Ofen**. Nimm es, geh wieder zum Ofen und lege es ins Feuer.

Bewegen Sie die Kamera beim Untersuchen des Herdes nach rechts und betrachten Sie diesen Bereich. Klicken Sie auf das untere Ventil. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und **drehen Sie das Ventil mehrmals nach links**. Nehmen Sie anschließend das entfernte Ventil auf.

Richten Sie die Kamera auf die linke Seite des Herdes und **setzen Sie das Ventil in das Rohr über der Nummer 2 ein**. Halten Sie dann das Ventil gedrückt und bewegen Sie es mit kreisenden Mausbewegungen in die richtige Position.

Wenn der Druck im Ofen ausgeglichen ist und genügend Holz nachgelegt wurde, ist die Aufgabe erledigt.

Sprechen Sie mit Herrn Gustav

Nachdem Sie alle Aufgaben von Herrn Gustav erledigt haben, sprechen Sie ihn am Schalter an.

Spiele Klavier

Betrachte das Klavier, hebe den Deckel an und spiele darauf.

Versuche, Klavier zu spielen – Nebenziel

Klicken Sie auf das Klavier und wählen Sie „Abspielen“. Klicken Sie auf eine beliebige Taste.

Finde einen Weg, Leon und Dana auszuspionieren.

Steigen Sie die Treppe zum Obergeschoss des Schutzraums hinauf. Untersuchen Sie das Fenster und öffnen Sie es, während Sie den Griff mit der linken Maustaste festhalten.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Zuflucht Silberspiegel, Herbst 2005, Teil 1 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen - Silberspiegel-Zuflucht, Herbst 2005, Teil 1. Sie erfahren, wie Sie das Nebenziel erreichen, **das Truhenrätsel** lösen und die **Codes für die Truhe** herausfinden.

WARNUNG! Diese Seite kann Spoiler zu den Ereignissen der Hauptgeschichte des Spiels oder zur Handlung früherer Teile enthalten.

- Informieren Sie sich über die Region und ihre Geschichte, bevor Sie Juntas Schatzkammer öffnen – Nebenziel
- Finde Juntas Truhe auf dem Dachboden
- Öffne Juntas Truhe – stelle die linke Seitenwand ein.
- Öffne Juntas Truhe – stelle die rechte Seitenwand ein.
- Öffne Juntas Schatzkammer – stelle die Oberseite ein
- Finde die Codes für die Truhe
- Durchsuche die Truhe

Informieren Sie sich über die Region und ihre Geschichte, bevor Sie Juntas Schatzkammer öffnen – Nebenziel

Betrachten Sie das Teleskop auf der Terrasse und werfen Sie eine Münze hinein (nehmen Sie Ihre Geldbörse). Ziehen Sie dann den Hebel am Teleskopgehäuse und schauen Sie hindurch.

Verwenden Sie die Pfeile links und rechts auf dem Bildschirm, um die Lupe zu wechseln. Mit dem Lupensymbol können Sie den sichtbaren Ausschnitt der Berge vergrößern und verkleinern, während Sie durch Drücken des Kamerasymbols ein Foto aufnehmen.

Erkunden Sie die gesamte Landschaft aufmerksam und machen Sie Fotos.

Nachdem du alle Abschnitte der Berge fotografiert hast, schaltest du die **Tourismus-** Trophäe frei.

Gehen Sie bis zum Geländer und betrachten Sie die Berglandschaft.

Verlassen Sie die Terrasse und erkunden Sie den Wanderweg und die Informationstafel.

Sprechen Sie mit dem Mann, der im Schutzraum am Tisch sitzt – er wird Ihnen viele interessante Informationen über die Region erzählen.

Untersuchen Sie das Buch, das auf dem Boden des Zufluchtsortes liegt, in der Nähe der Treppe und des Flurs, der zu den Zimmern führt.

Du musst dieses Buch untersuchen, um später im Spiel die Errungenschaft **„Ein Klassiker der Literatur“** freizuschalten.

Lenis Zimmer ist das erste Zimmer rechts im zweiten Stock des Frauenhauses. Betrachten Sie die Fotos über dem Schreibtisch genau. Lesen Sie anschließend den Zeitungsausschnitt im Rahmen neben dem Bett.

Betätigen Sie den Hebel neben der Treppe und betreten Sie dann den Dachboden des Zufluchtsortes. **Untersuchen Sie die Medaille im Pappkarton**.

Finde Juntas Truhe auf dem Dachboden

Steigen Sie die Treppe zum Obergeschoss des Zufluchtsortes hinauf. Betätigen Sie den Hebel und schieben Sie die Treppe zum Dachboden heraus. Gehen Sie auf den Dachboden; die Truhe befindet sich hinten im Raum.

Öffne Juntas Truhe – stelle die linke Seitenwand ein.

Verwenden Sie die Knöpfe an der rechten Seite der Kassette, um die einzelnen Teile des Gemäldes an die Berglandschaft anzupassen. Platzieren Sie sie wie in der Abbildung oben. Wenn ein Knopf seitlich herauskommt, drehen Sie ihn nach rechts.

Öffne Juntas Truhe – stelle die rechte Seitenwand ein.

Auf der rechten Seite der Truhe können Sie die richtigen Bilder mithilfe der kleinen Griffe verschieben.

Wischen Sie zu den folgenden Bildern:

1. **Das mittlere Stück auf der linken Seite,**
2. **Das obere und das untere Teil auf der rechten Seite.**

Wenn der Knopf unten herauskommt, halten Sie ihn mit der linken Maustaste gedrückt und drehen Sie ihn nach rechts.

Öffne Juntas Schatzkammer – stelle die Oberseite ein

Sobald die Tafeln links und rechts an der Truhe angebracht sind, betrachten Sie die Oberseite der Truhe. Ordnen Sie die Gemälde so an, dass sie eine vollständige Berglandschaft ergeben.

Finde die Codes für die Truhe

Sehen Sie sich Ihr Inventar an. Vorhin haben Sie mit einer Lupe verschiedene Teile der Berglandschaft fotografiert. Die Codes für die Truhe finden Sie auf den Bildern von Silberspiegel und Teufelspass.

1. **Der Code für die linke Seite der Truhe lautet 072;**
2. **Der Code für die rechte Seite der Truhe lautet 108.**

Durchsuche die Truhe

Nimm das Buch mit dem zerfledderten Einband und nimm den darunter liegenden Brief. Blättere die Seite um und lies Juntas Brief.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Zuflucht Silberspiegel, Sommer 1937, Teil 2 – Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für Kapitel Vaghen – Silberspiegel-Zuflucht, Sommer 1937, Teil 2. Sie erfahren, wie Sie **den Schlüssel finden und Juntas Truhe öffnen**, sowie die **Kombination für** das Bilderschloss. Außerdem lernen Sie, **wie Sie den Betrachter verwenden**.

- Hol den Schlüssel aus der Truhe.
- Versteck den Schlüssel
- Nimm den Schlüssel aus Juntas Versteck
- Öffne Juntas Schatzkammer
- Finden Sie die Kombination des Bilderschlosses.
- Verwenden Sie den Betrachter
- Entdecken Sie Lenis Film

Hol den Schlüssel aus der Truhe.

Untersuche die Truhe und nimm den Schlüssel, der rechts daneben liegt.

Im Gespräch mit der Junta schaltest du die Errungenschaft **„Loyalität“** frei. Verrätst du Leni, erhältst du beim nächsten Gespräch zwischen Dana und Leni die Errungenschaft **„Verrat“**

Versteck den Schlüssel

Untersuche ein loses Dielenbrett im Boden, verstecke den Schlüssel darunter und lege das Brett ab.

Nimm den Schlüssel aus Juntas Versteck

Klicke auf Kates Symbol oben links auf dem Bildschirm, um den Charakter zu wechseln. Untersuche den Bereich neben dem Bett. Klicke auf den Karton und schiebe ihn nach rechts. Hebe das Brett vom Boden auf und nimm den Schlüssel.

Öffne Juntas Schatzkammer

Geh zum Koffer und nimm Juntas und Lenis Film heraus. Untersuche dann Hans' Schild rechts neben dem Koffer. Halte die linke Maustaste gedrückt, bewege die Platte mit Hans' Bild darauf und stecke den Schlüssel in das Loch. Halte den Schlüssel gedrückt und drehe ihn nach rechts.

Finden Sie die Kombination des Bilderschlosses.

Wähle Dana Roze als Spielfigur und betrete den Raum hinter dem Vorhang. Sieh dir Juntas Fotos an. Diese vier Bilder zeigen die Kombination für die Truhe.

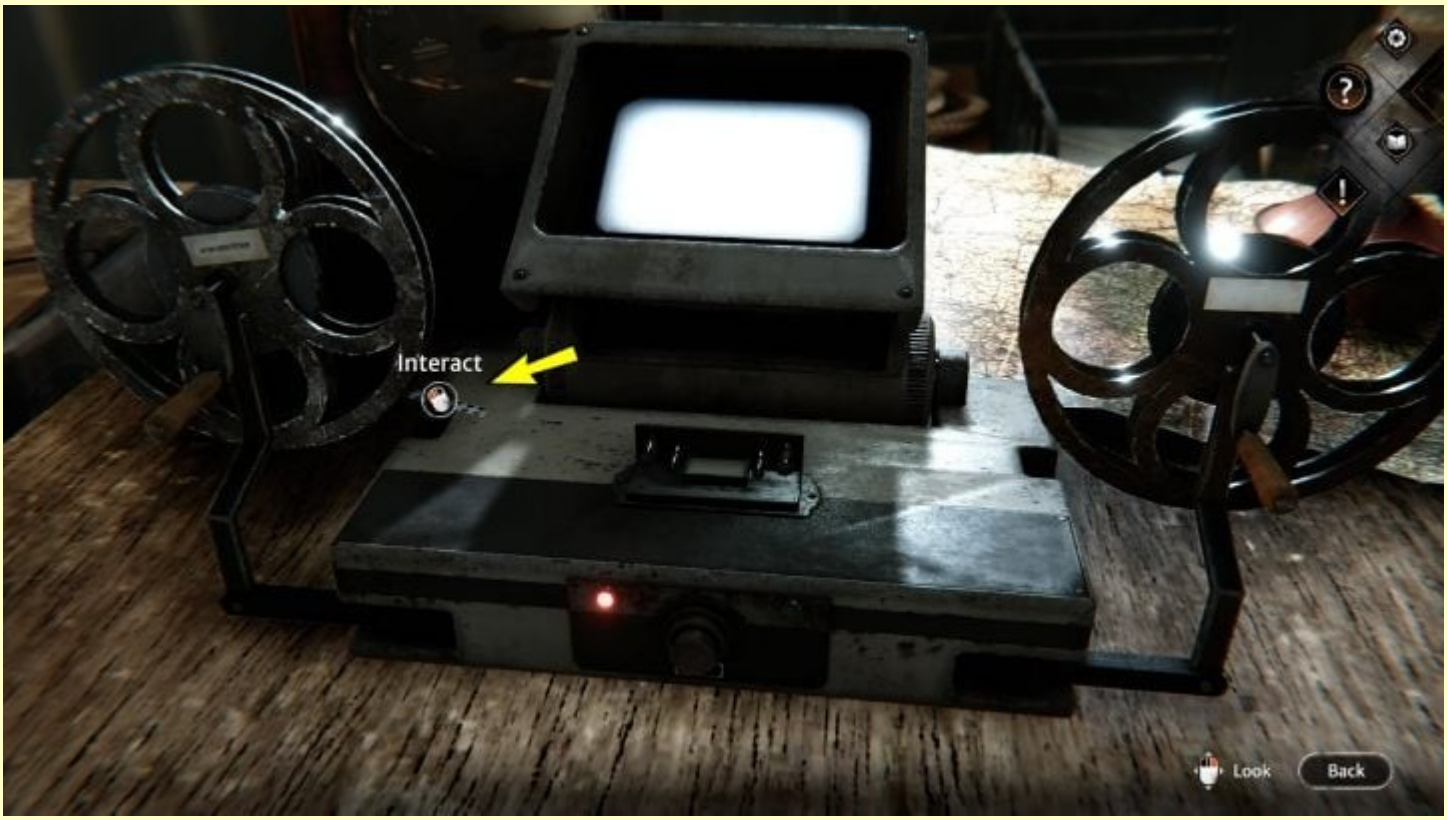
Ändern Sie die Figur in Kate Walker und **geben Sie die richtige Codekombination ein**:

1. **Ziege,**
2. **Blume,**
3. **Gebirge,**
4. **Baum.**

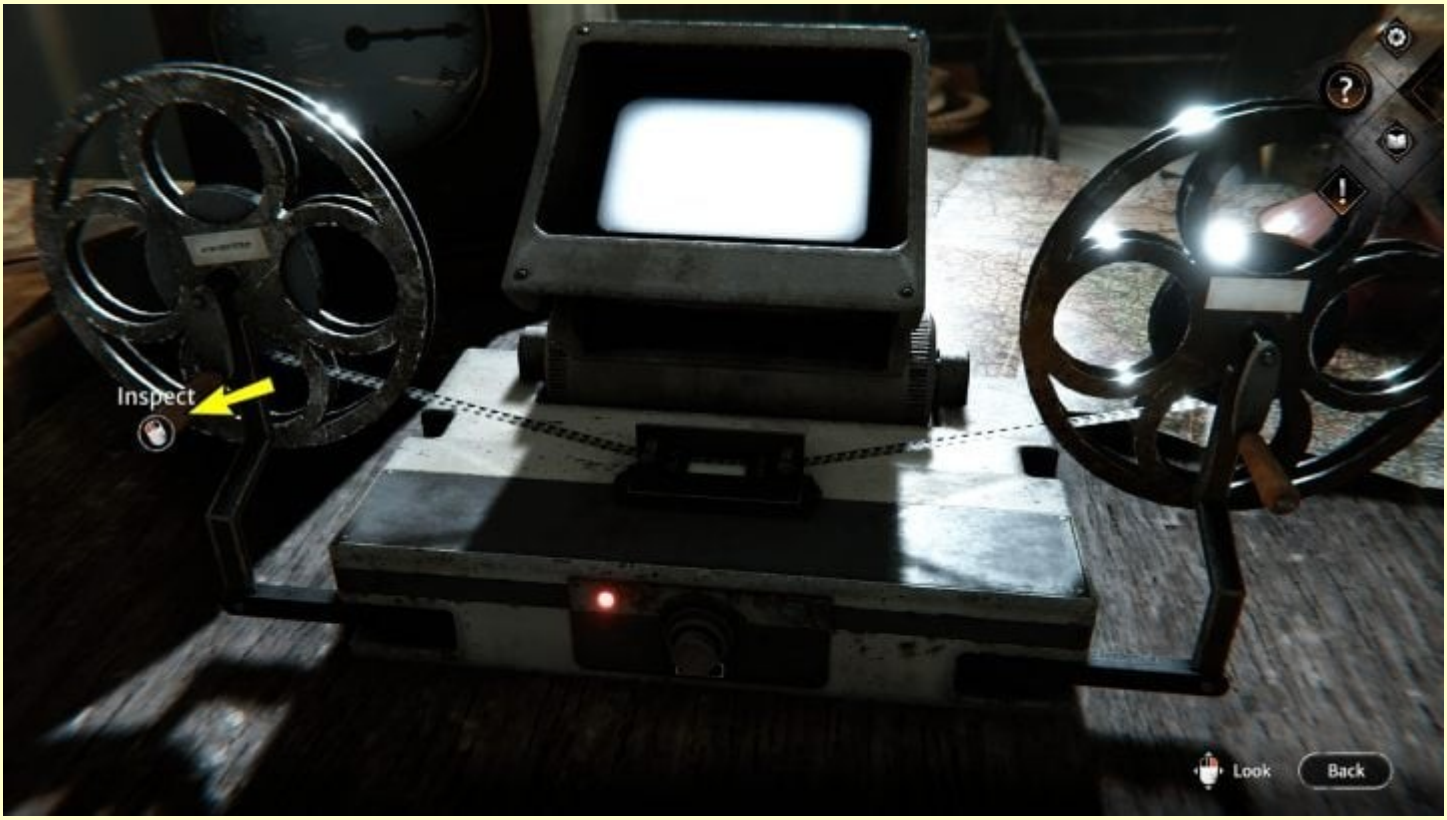
Nehmen Sie schließlich den Betrachter aus der Truhe.

Verwenden Sie den Betrachter

Nehmen Sie die Aufwickelspule vom Tisch auf dem Dachboden. Gehen Sie wieder zum Betrachter, legen Sie Juntas Film in den Knopf links und die leere Filmspule in den Knopf rechts ein.



Klappen Sie den Bildschirm hoch. Nehmen Sie Juntas Filmkassette und ziehen Sie sie nach rechts. Sobald die Kassette im Abspielgerät eingelegt ist, klappen Sie den Bildschirm wieder herunter. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, leuchtet eine grüne Lampe auf. Drücken Sie nun den Knopf und schauen Sie sich Juntas Film an.



Klappen Sie den Bildschirm hoch und halten Sie den Knopf links fest. Spulen Sie das Band auf die Filmspule zurück und legen Sie Lenis Film ein. Nehmen Sie das Band und legen Sie es in den Abspielapparat ein. Klappen Sie den Bildschirm herunter und drücken Sie den Knopf.

Entdecken Sie Lenis Film

Achten Sie beim Ansehen von Lenis Film auf Folgendes:

1. **Die Kamera und der Film auf dem Tisch links neben dem Bildschirm,**
2. **der Raum hinter dem Vorhang,**
3. **die Kasse.**

Wenn sich die Kamera dreht, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und neigen Sie die Maus nach oben, um die Treppe hinunterzugehen. Gehen Sie zur Treppe ins erste Stockwerk. Wenn sich die Kamera erneut dreht, gehen Sie geradeaus, bis Sie den Spiegel erreichen. Betrachten Sie den Spiegel, nähern Sie sich dem Raum und klicken Sie schließlich auf die halb geöffnete Tür.

Syberia The World Before: Vaghen – Zuflucht Silberspiegel, Herbst 2005, Teil 2 – Komplettlösung

Auf der folgenden Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* findet sich eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen - Silberspiegel Zuflucht, Herbst 2005 Teil 2.

- Frag Leni nach dem Kampf
- Zurück zur Straßenbahn

Frag Leni nach dem Kampf

Verlasse das Hostel und sprich mit Leni auf der Terrasse. Sieh dir die Rückblende mit Dana und Leon an.

Zurück zur Straßenbahn

Verlassen Sie die Terrasse, überqueren Sie die Brücke und gehen Sie in Richtung Straßenbahn.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Blumenviertel, Herbst 2005, Teil 2 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen – Blumenviertel, Herbst 2005, Teil 2. Sie erfahren, wie Sie die neuesten Entdeckungen am Computer überprüfen und was die Hauptziele dieses Kapitels sind.

In dieser Mission können Sie die Errungenschaft **„Browser“** freischalten Rückkehr zum Gästehaus

- Schau dir vor dem Schlafengehen die neuesten Entdeckungen am Computer an – Nebenziel
- Zu Bett gehen

Rückkehr zum Gästehaus

Nachdem Sie die Straßenbahn verlassen haben, gehen Sie die Treppe hinunter ins Blumenviertel und kehren zum Gästehaus zurück.

Schau dir vor dem Schlafengehen die neuesten Entdeckungen am Computer an – Nebenziel

Gehen Sie ins Gästezimmer und **benutzen Sie den Computer am Schreibtisch**. Nutzen Sie die Suchmaschine und lesen Sie alle Informationen über:

1. **Leni,**
2. **Junta,**
3. **Dana,**
4. **Herkunft,**
5. **die Musikakademie,**
6. **Baltayar.**

Zu Bett gehen

Geh nach oben, dann in den Flur links und sieh dir den Brief unter der Tür an. Geh anschließend in dein Zimmer rechts vom Flur und leg dich schlafen. Schalte dort die Spieluhr ein und hör dir die Melodie an.

Syberia Die Welt davor: New Jersey, Winter 1983 - Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel New Jersey, Winter 1983. Wir beschreiben, wie man das Haus untersucht, bevor man die Spieluhr findet.

Wenn du das Buch im ersten Stock des Gebäudes in Kapitel 9: **Shelter Silberspiegel 2005 Teil 1** gefunden hast, kannst du die Errungenschaft **„Ein Klassiker der Literatur“** freischalten. Untersuche das Haus, bevor du die Spieluhr mitnimmst – Nebenziel

- Finde die Spieluhr

Untersuche das Haus, bevor du die Spieluhr mitnimmst – Nebenziel

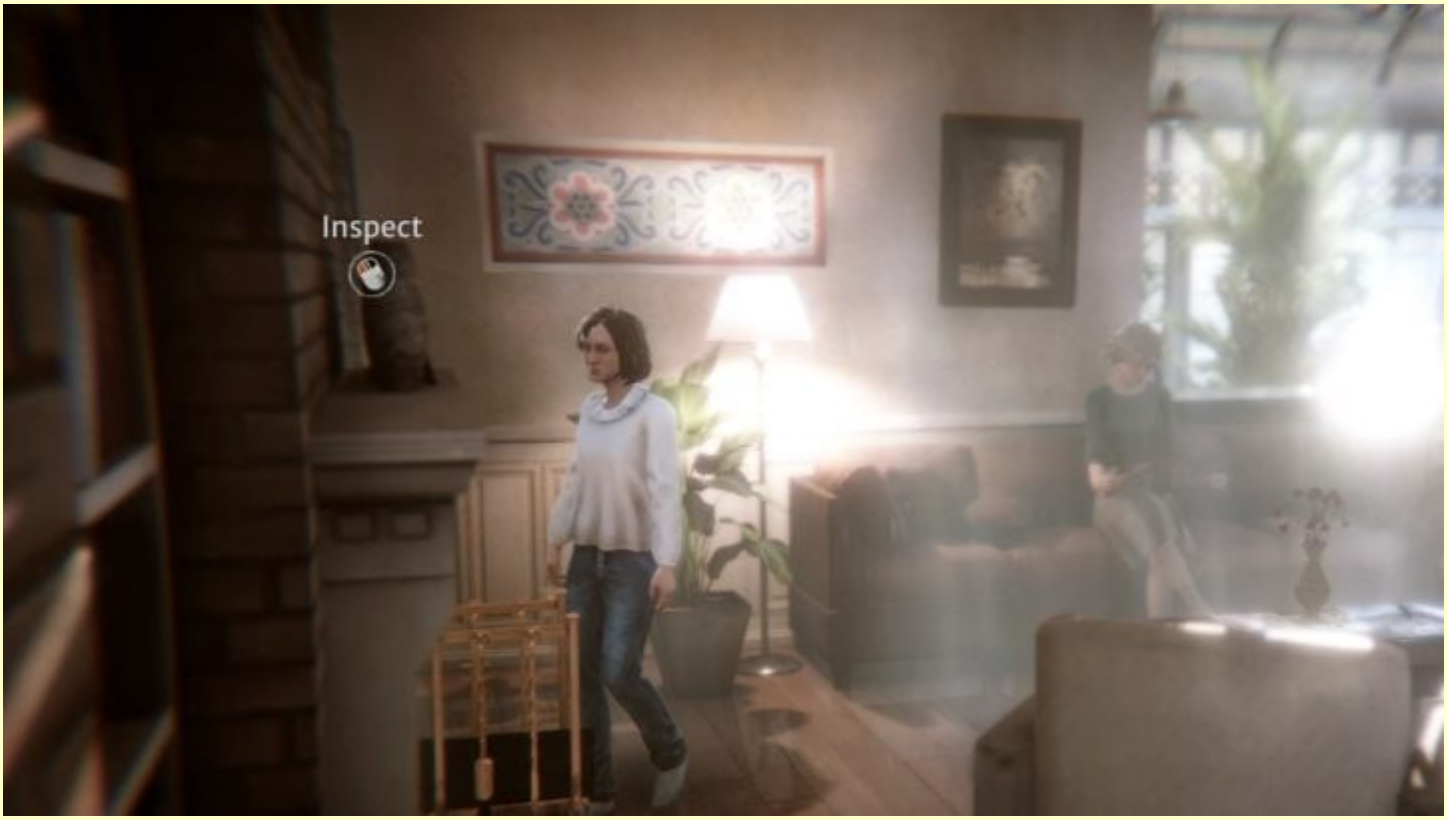
Untersuchen Sie die Flaschen in der Kiste neben der Haustür.

Nimm den Brief vom Tisch im Flur.

Untersuchen Sie das Buch in der ersten Schublade.

Lies **den Brief neben der roten Schachtel**. Öffne die Schublade und untersuche die **Klavierquittung** und **die Tabletten**.

Betrachte die **Zeitschrift** auf dem Tisch. **Geh zum Fenster** und schau hindurch.



Betrachten Sie zum Schluss die beiden Fotos auf dem Kaminsims.

Finde die Spieluhr

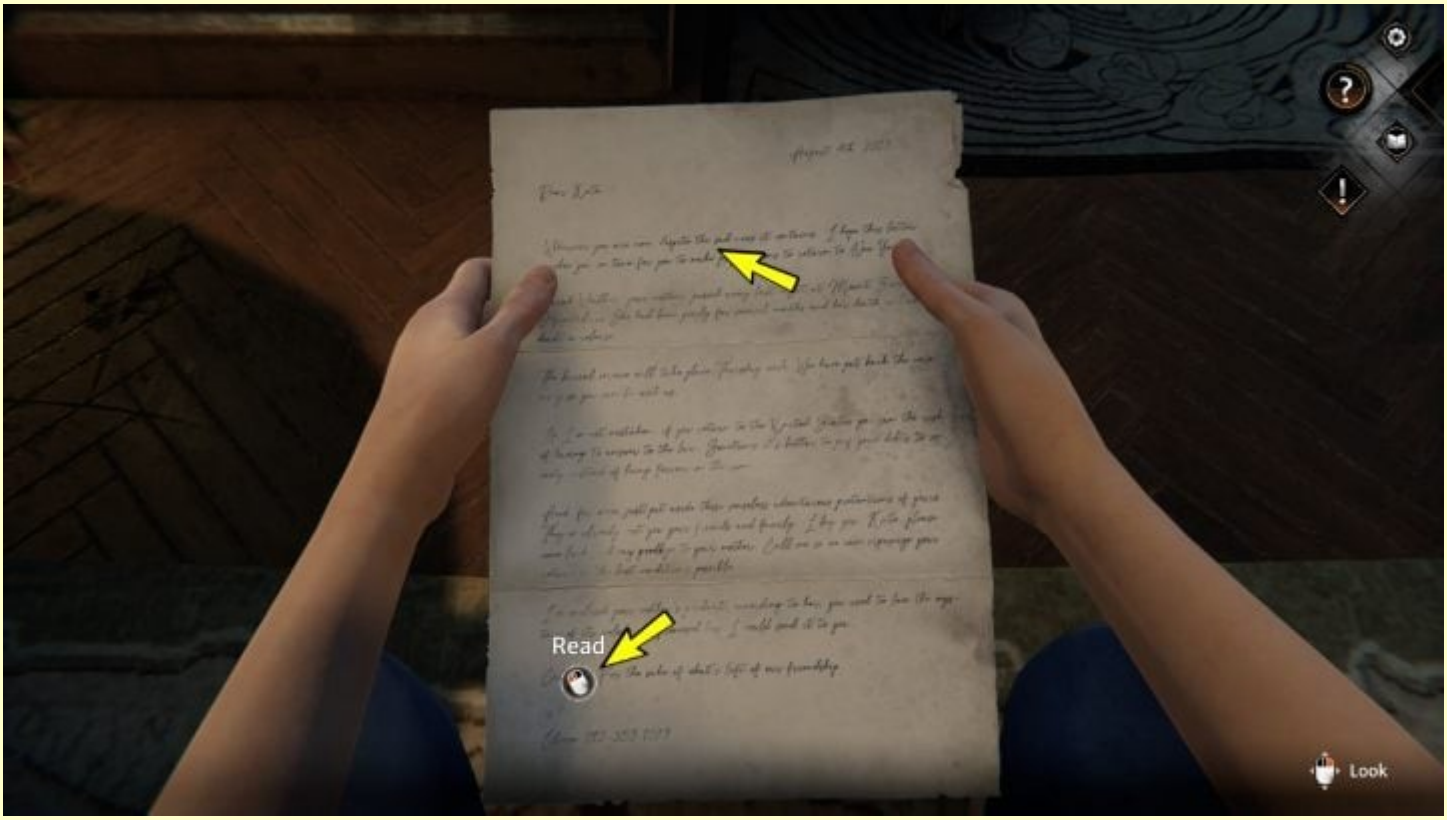
Die Spieluhr steht auf der Kommode neben den Stühlen und dem Kamin.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Blumenviertel, Herbst 2005, Teil 3 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen - Blumenviertel, Herbst 2005, Teil 3. Wir beschreiben, wo die Option zur Introspektion zu finden ist.

- Schau dir den Brief an
- Nutze „Selbstreflexion“, bevor du Olivia anrufst – sekundäres Ziel
- Ruf Olivia an
- Sprechen Sie vor Ihrer Abreise mit Frau Wagner über die neuesten Entdeckungen – sekundäres Ziel
- Fahren Sie mit der Straßenbahn ins Musikerviertel.

Schau dir den Brief an



Lesen Sie den Brief und die Bildunterschrift am unteren Seitenrand.

Nutze „Selbstreflexion“, bevor du Olivia anrufst – sekundäres Ziel

Verlassen Sie den Raum und gehen Sie nach unten. Die Möglichkeit zur Selbstreflexion finden Sie am Tresen gegenüber der Telefonzelle.

Ruf Olivia an

Benutzen Sie die Telefonzelle an der Eingangstür des Gästehauses.

Sprechen Sie vor Ihrer Abreise mit Frau Wagner über die neuesten Entdeckungen – sekundäres Ziel

Gehen Sie nach unten und sprechen Sie mit Frau Wagner, die am Tresen steht. Sie wird Ihnen von dem Pogrom, dem Obdachlosenheim und der Musikakademie erzählen.

Fahren Sie mit der Straßenbahn ins Musikerviertel.

Verlassen Sie die Pension, steigen Sie die Treppe zur Straßenbahnhaltestelle hinauf und begeben Sie sich ins Musikerviertel.

Syberia The World Before: Vaghen – Musikerviertel, Herbst 2005 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* bietet eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen – Musikerviertel, Herbst 2005. Wir erklären, **wie** man **das mechanische Orchester repariert**. Schritt für Schritt beschreiben wir, wie man den **Mechanismus im Glockenturm** instand setzt und **hinter den LKW gelangt**. Hier finden Sie alle **Zugangscodes** und lernen, Klavier zu spielen.

Wenn du in Kapitel 1: Musikviertel 1937 etwas auf nassen Zement gemalt hast, kannst du in diesem Kapitel die Errungenschaft **„Für die Zukunft“ freischalten. Außerdem kannst du in der Musikakademie die Errungenschaft „Alte**

Bekannte“ freischalten. Nutze „Selbstreflexion“, bevor du zur Akademie gehst – sekundäres Ziel

- Geh zur Musikakademie
- Bitten Sie um Danas Akte
- Suche im Archivfach des Rektors
- Sprechen Sie mit Frau Beckmann
- Befragen Sie den Rektor nach dem Hauptplatz, bevor Sie Klavier spielen – Nebenziel
- Repariere das mechanische Orchester
- Suchen Sie den Aufzug zum Uhrturm
- Reparieren Sie den Mechanismus im Glockenturm.
- Schaffen Sie die Durchfahrt zum Mechanismus hinter dem LKW frei.
- Repariere die Automaten auf dem Marktplatz.
- Spiele die Hymne von Vaghen
- Nehmen Sie Danas Akte
- Fahren Sie mit der Straßenbahn zur Nebelbrücke.

Nutze „Selbstreflexion“, bevor du zur Akademie gehst – sekundäres Ziel

Sie können die „Introspektion“ auf dem Platz beim Klavier nutzen.

Geh zur Musikakademie

Die Musikakademie befindet sich auf dem Platz; Sie erkennen das Gebäude an den vernagelten Fenstern.

Bitten Sie um Danas Akte

Geh zum Fenster und betrachte die Glocke.

Suche im Archivfach des Rektors

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, entfernen Sie den Deckel der Kiste und bewegen Sie sie. Nehmen Sie Vaghens Liedtextblatt, seine Notizen und Frau Beckmanns Bericht an sich.

Sprechen Sie mit Frau Beckmann

Gehen Sie zum Klavier und sprechen Sie mit Frau Beckmann. Nach dem Gespräch erhalten Sie einen Schlüssel zum Wartungsraum.

Befragen Sie den Rektor nach dem Hauptplatz, bevor Sie Klavier spielen – Nebenziel

Wechseln Sie zur Spielfigur Kate Walker, gehen Sie zum Fenster und klingeln Sie, um ein letztes Mal mit dem Pfarrer zu sprechen. Wählen Sie alle Dialogoptionen aus.

Repariere das mechanische Orchester

Dieses Ziel ist in mehrere Phasen unterteilt. Während der Mechanismus repariert wird, können Sie jederzeit zwischen Kate und Dana wechseln.

Suchen Sie den Aufzug zum Uhrturm

Öffne als Dana Roze mit dem Schlüssel die Tür zum Technikraum. Untersuche den Aufzug am Ende des Raumes und versuche, das Aufzugstor zu öffnen.

Wechsle zu Kate Walker und erkunde die Hintertür des Gebäudes, in dem sich jetzt das Café befindet. Schiebe den Mülleimer zur Tür und betritt den Raum durch das Loch darüber. Untersuche das Regal mit den Kartons. Schiebe den Karton rechts beiseite und betrachte das Aufzugsgitter.

Verschieben Sie das Kartonregal und benutzen Sie den Aufzug.

Reparieren Sie den Mechanismus im Glockenturm.

Geh in die obere Etage des Glockenturms und untersuche den Mechanismus. Zieh **zuerst den Hebel rechts, dann den links**. Drück zum Schluss den roten Knopf.

Gehen Sie an der Maschine vorbei und steigen Sie die zweite Leiter hinunter.

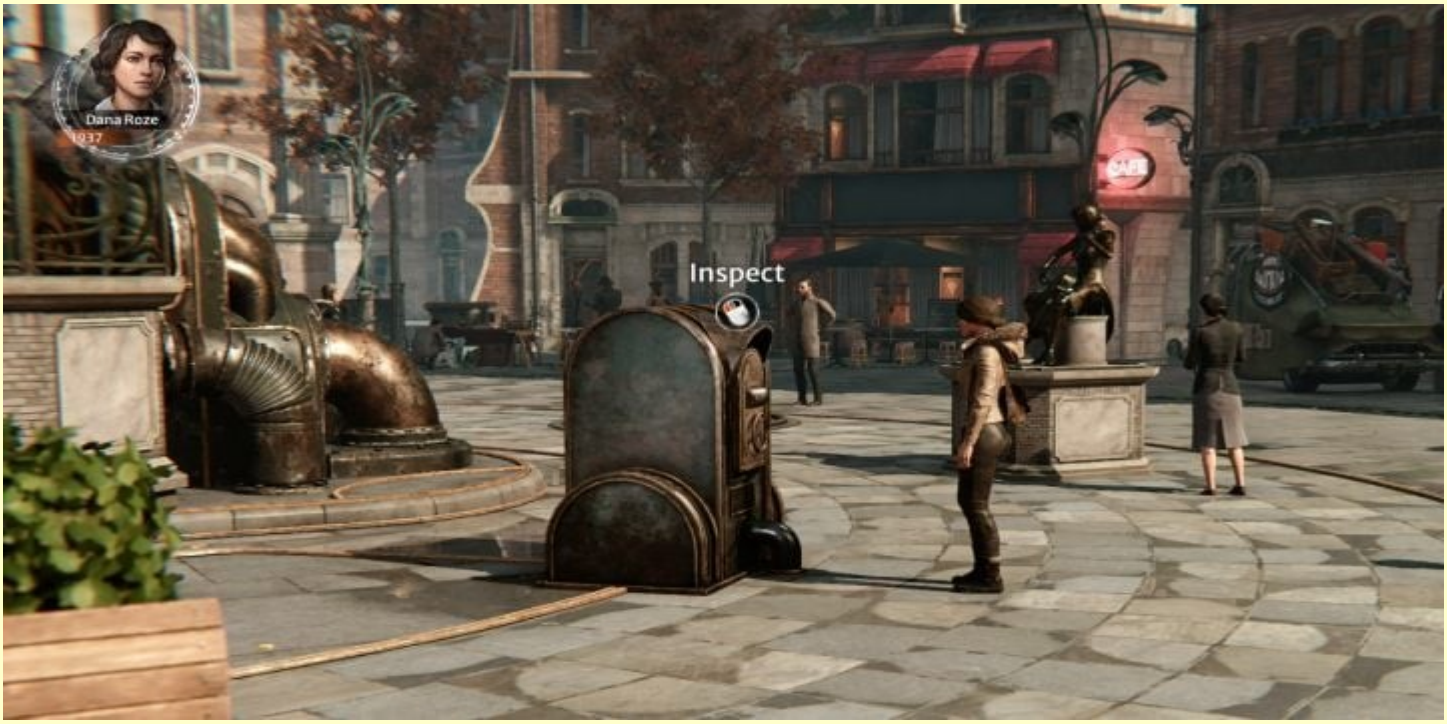
Nimm den Gegenstand, der auf der roten Kiste liegt, und untersuche dann das Ventil neben dem mechanischen Vogel. **Nimm den Knopf und drehe ihn gegen den Uhrzeigersinn,** bis sich die Turmtür öffnet.

Nach einer kurzen Zwischensequenz verlassen Sie den Turm und fahren mit dem Aufzug zurück ins Erdgeschoss. Untersuchen Sie die Hintertür des Gebäudes, drehen Sie das Schloss nach rechts und verlassen Sie den Glockenturm.

Schaffen Sie die Durchfahrt zum Mechanismus hinter dem LKW frei.

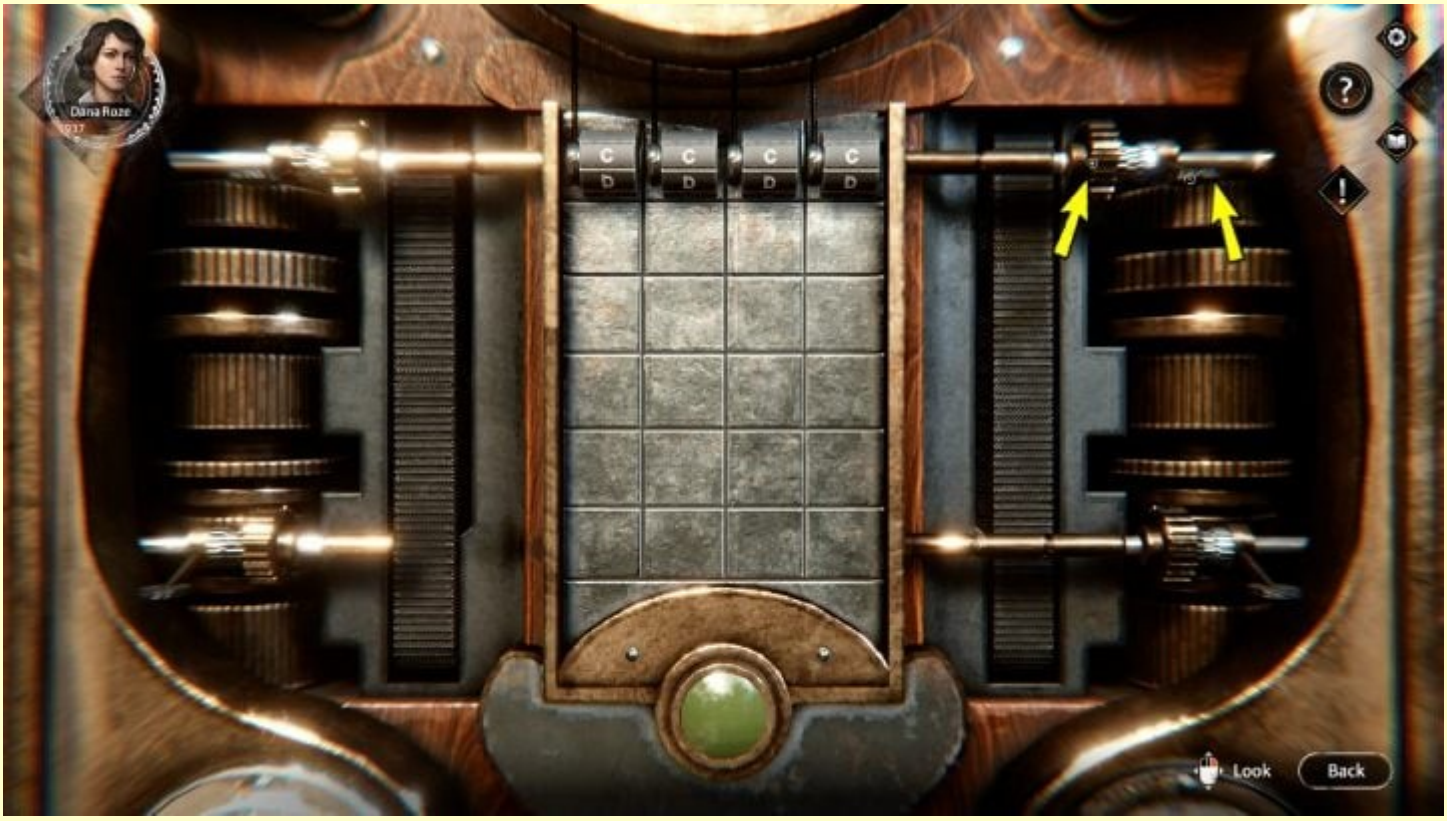
Schlüpfe in die Rolle von Kate und **untersuche das Auto, das den Mechanismus an der Gebäudewand verdeckt**. Überprüfe das Kennzeichen des LKW und kehre zur Musikakademie zurück. **Benutze das Telefon an der Rezeption und rufe unter 5123888321 an,** um den Besitzer zu bitten, den LKW zu entfernen.

Repariere die Automaten auf dem Marktplatz.



Nähern Sie sich dem Automaten bei der Statue der Frau mit dem Cello. Wechseln Sie zur Spielfigur Dana Roze und überprüfen Sie den Zugangscode des Automaten. **Der Code lautet 1973**.

Wenn sich die Tür des Automaten öffnet, untersuche seinen Mechanismus. Wechsle zur Spielfigur Dana Roze und überprüfe die korrekte Anordnung der Elemente.



Durch Gedrückt halten der linken Maustaste können Sie den Schieber greifen und ihn nach oben, unten und zur Seite bewegen, während Sie gleichzeitig die Elemente des Mechanismus festhalten. Der Drehknopf dreht die Elemente, sodass sich die darauf sichtbaren Buchstaben ändern.

Positionieren Sie die Teile auf der rechten Seite des oben abgebildeten Mechanismus gemäß diesen Anweisungen:

1. Setzen Sie den oberen Schieber auf der rechten Seite in das erste Teil ein und drehen Sie ihn so, dass der Buchstabe A sichtbar ist;
2. Bewegen Sie denselben Schieber seitlich, um das Mittelteil zu fixieren, und senken Sie den Schieber um eine Stufe ab;
3. Ziehen Sie den oberen Schieber rechts aus dem mittleren Element heraus und verschieben Sie das Element mit dem Buchstaben A um eine Ebene nach oben;
4. Ziehen Sie den Schieber aus dem rechten Teil heraus, gehen Sie eine Ebene nach unten, setzen Sie den Schieber in das mittlere Teil ein, ändern Sie den Buchstaben in D und senken Sie ihn zwei Ebenen nach unten.

Positionieren Sie anschließend die Mechanismusteile auf der linken Seite, wie im obigen Bild gezeigt, gemäß diesen Anweisungen:

1. Setzen Sie den oberen Schieber links in das erste Teil ein und schieben Sie ihn um eine Ebene nach unten;
2. Ziehen Sie den Schieber aus dem ersten Teil von links heraus, bewegen Sie ihn nach oben, greifen Sie das mittlere Teil und ändern Sie dessen Buchstaben in G;
3. Ziehen Sie den Schieber aus dem Mittelteil heraus, senken Sie den Schieber um eine Stufe ab, setzen Sie den Schieber in das Teil mit dem Buchstaben C ein und schieben Sie ihn zurück zum Mittelteil mit dem Buchstaben G;
4. Reduzieren Sie diese beiden Elemente um 4 Stufen;
5. Ziehen Sie den Schieberegler aus dem Element mit dem Buchstaben G heraus und verschieben Sie den Schieberegler mit dem Buchstaben C um eine Ebene nach oben.

Zum Schluss positionieren Sie die Mechanismusteile gemäß den folgenden Anweisungen:

1. Setzen Sie den unteren Schieber rechts in die mit den Buchstaben G und D gekennzeichneten Teile ein. Senken Sie diese bis zur untersten Position ab.
2. Den Schieber aus G herausziehen, D um eine Ebene nach oben bewegen und den Schieber aus dem Bauteil herausziehen.

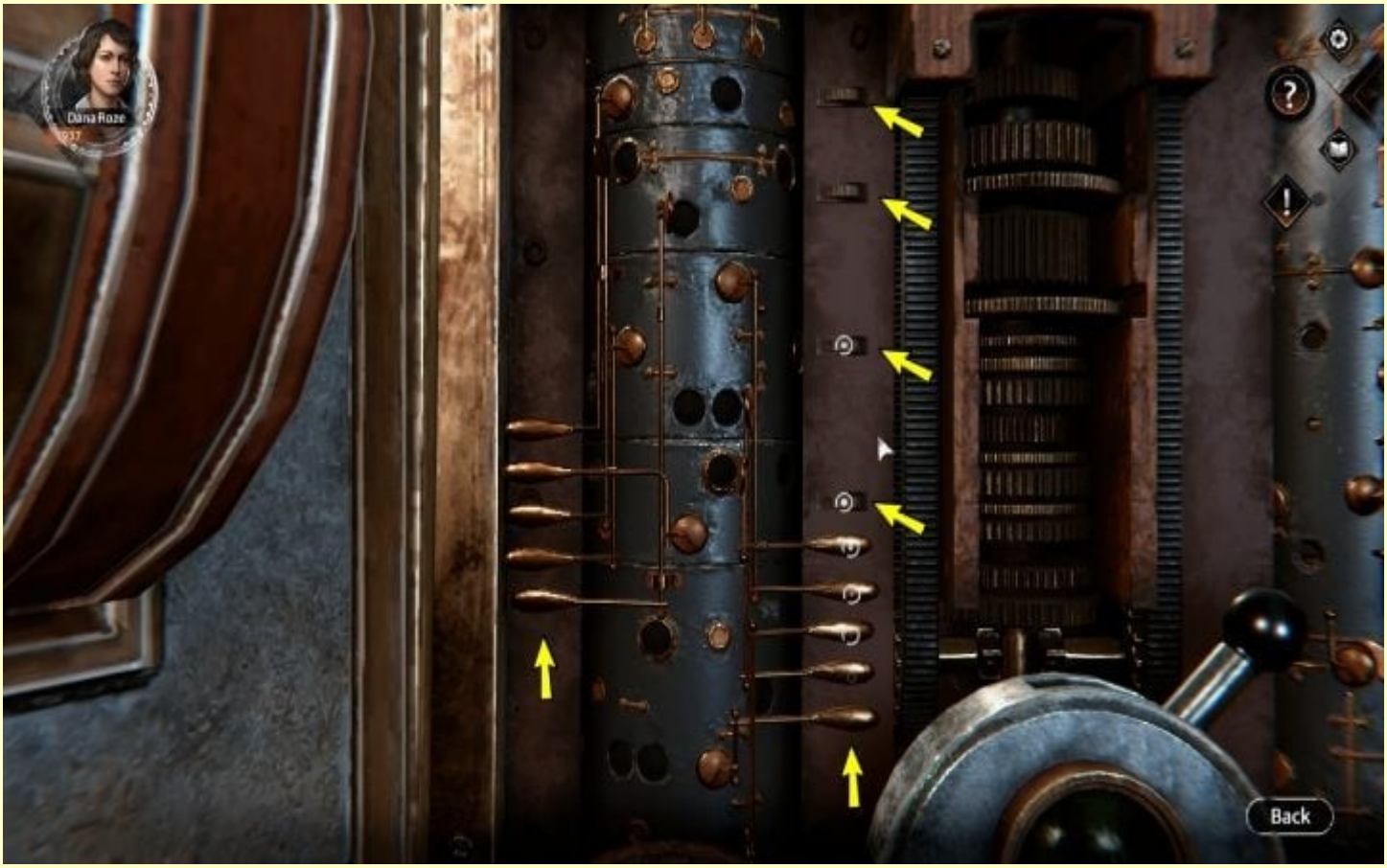
Wenn die Elemente richtig positioniert sind, drücken Sie den grünen Knopf. Wenn Sie alle Schritte korrekt befolgt haben, wird eine kurze Zwischensequenz abgespielt.

Nähern Sie sich dem Mechanismus am Geigensymbol auf dem Bürgersteig. Untersuchen Sie das Ventil unter den Zahlen und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Automaten zu öffnen.

Setzen Sie das fehlende Teil des Automaten ein, das Sie zuvor im Glockenturm gefunden haben. Nachdem Sie den grünen Knopf gedrückt haben, wird eine kurze Zwischensequenz abgespielt, die anzeigt, dass die Maschine repariert wurde.

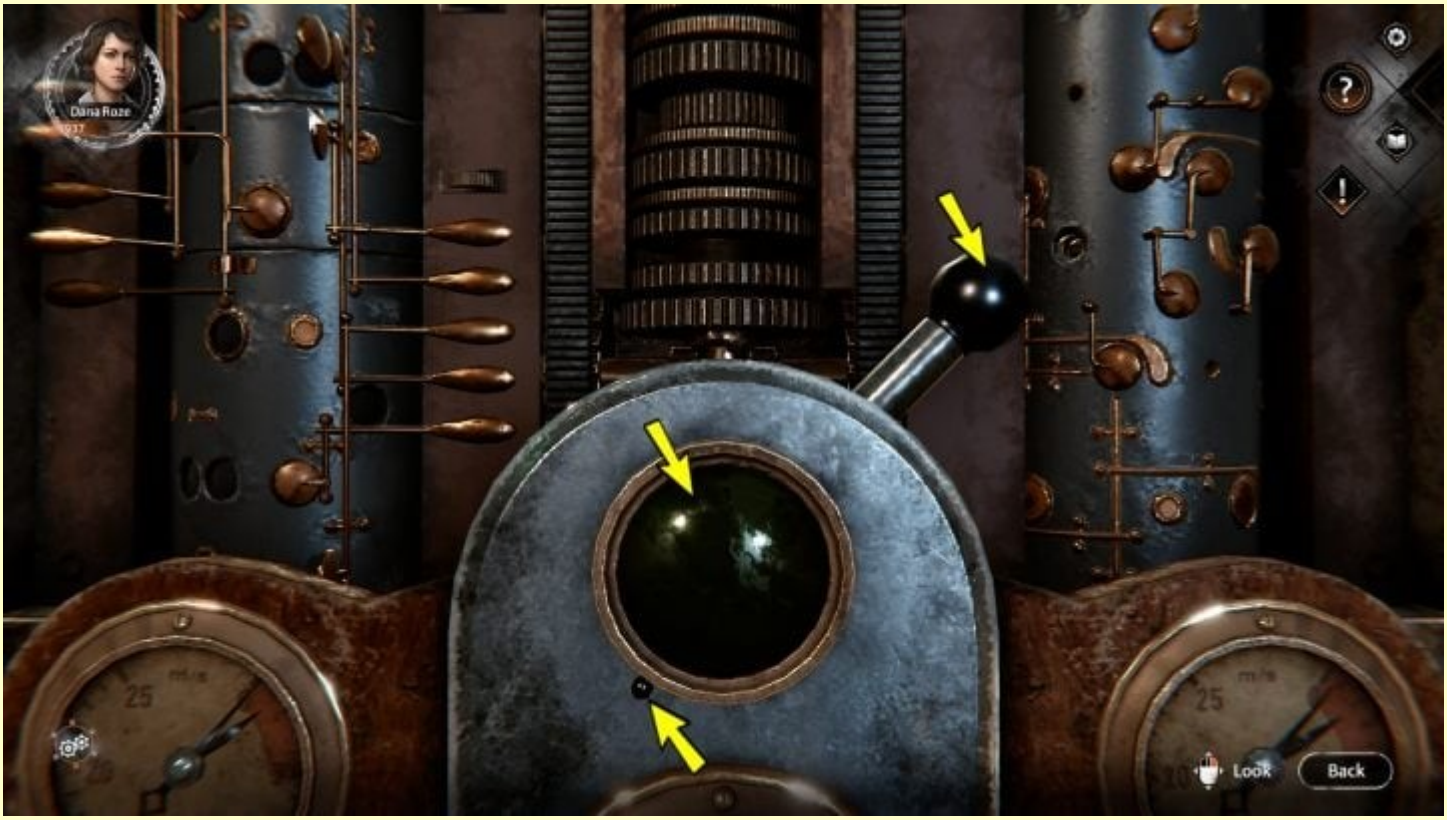
Nähere dich schließlich **dem Automaten an der Gebäudewand**, die zuvor vom LKW blockiert war, und wechsle zu Dana. Führe Dana zum Automaten am Gebäude und sieh dir die kleine Tür daneben an, um den Code zu erfahren.

Wechseln Sie zum Charakter Kate und verwenden Sie **den Zugangscode: 9708**.



Überprüfe als Dana die korrekte Position des Mechanismus auf der linken Seite. Wechsle dann zu Kate und baue alle Teile gemäß der Abbildung mithilfe von Knöpfen und kleinen Hebeln zusammen.

Untersuchen Sie den Mechanismus auf der rechten Seite und ordnen Sie ihn gemäß der Abbildung an, indem Sie die Goldstücke an den richtigen Stellen platzieren.

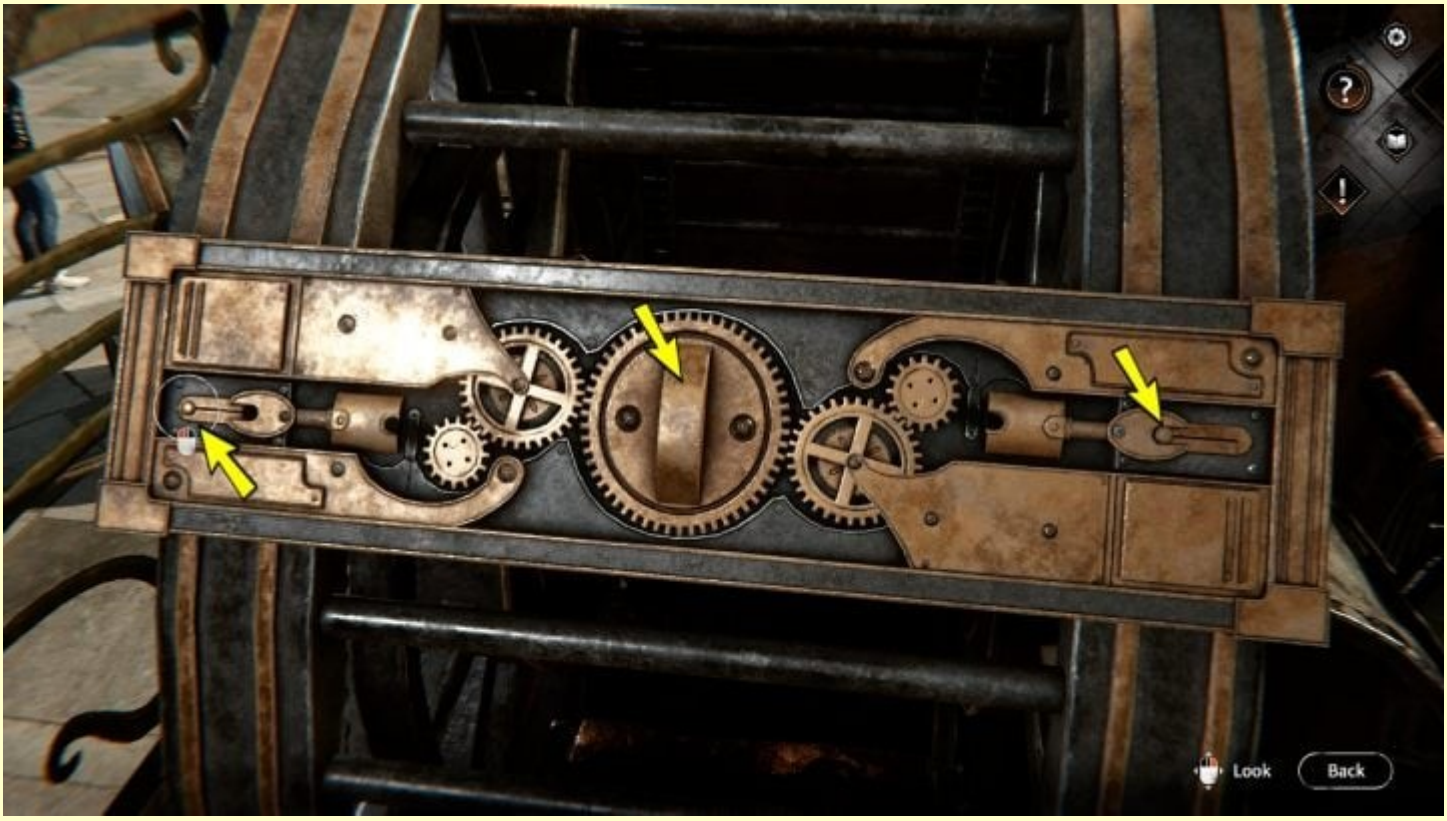


Wenn alle Elemente richtig platziert sind, untersuchen Sie den grünen Knopf. Ziehen Sie den Hebel oben nach rechts, untersuchen Sie den kleinen Hebel unten am Knopf und ziehen Sie diesen nach oben. Drücken Sie anschließend den grünen Knopf.

Wenn alle Mechanismuselemente korrekt angeordnet sind, startet eine Zwischensequenz.

Spiele die Hymne von Vaghen

Geh zum Klavier und versuche, darauf zu spielen. Wenn du eine beliebige Taste drückst, wird der Mechanismus auf der linken Seite des Klaviers sichtbar. Drehe die Kamera nach links und betrachte den Kreis.



Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und drehen Sie den Griff des mittleren Zahnrads um 45 Grad nach rechts. Bewegen Sie anschließend die beiden kleinen Hebel rechts und links in die Mitte des Mechanismus.

Wenn sich die Maschine öffnet, nimm den kaputten Gegenstand heraus und **setze Oscar hinein**. Richte anschließend die Kamera auf das Klavier, platziere die Noten und spiele die Vaghen-Hymne.

Nehmen Sie Danas Akte

Geh zurück zur Musikakademie und sprich mit dem Rektor. Lies die Adresse, die auf Danas Mappe steht.

Fahren Sie mit der Straßenbahn zur Nebelbrücke.

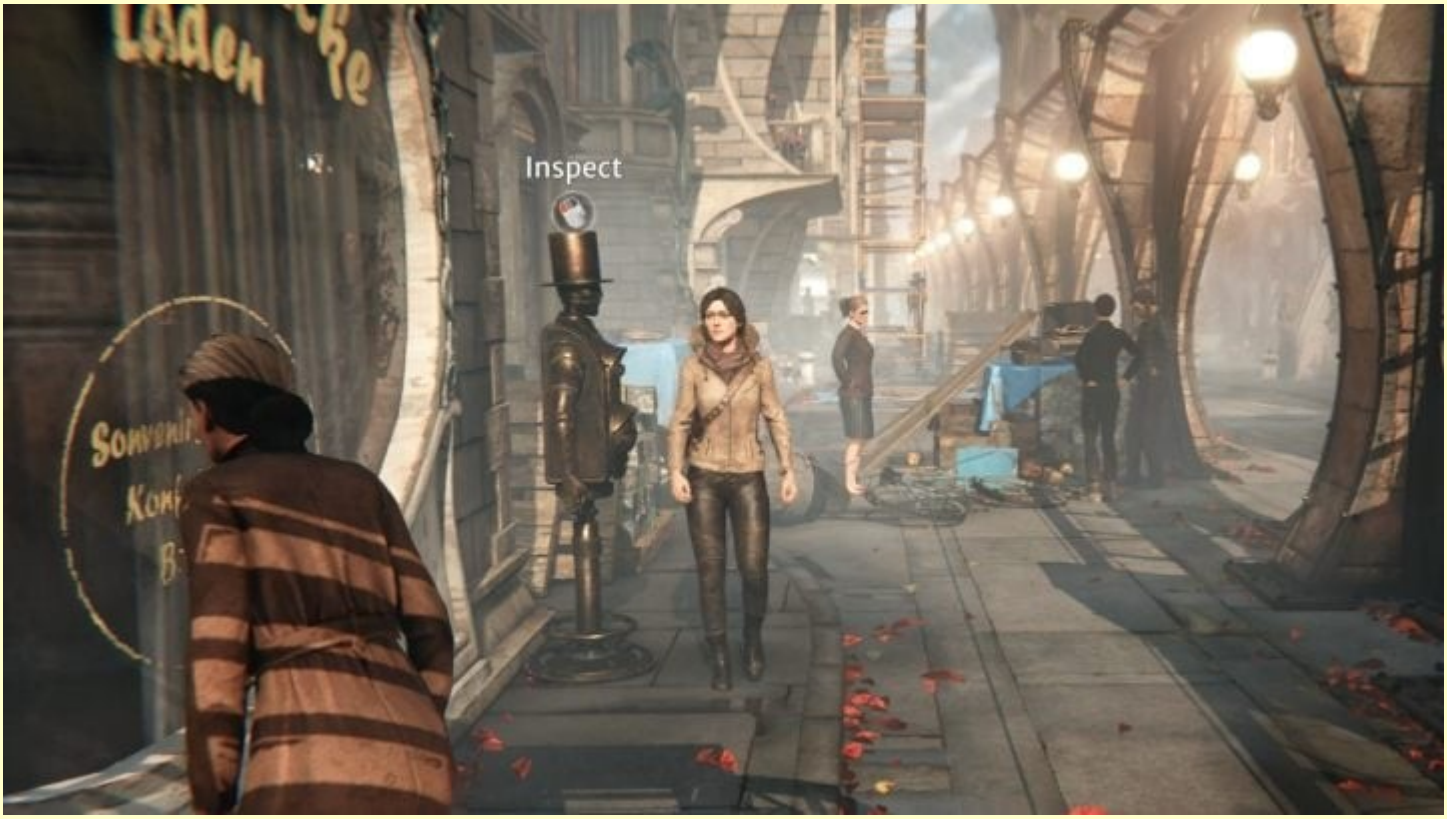
Kehren Sie zur Straßenbahnhaltestelle zurück und gehen Sie zur Nebelbrücke.

Syberia The World Before: Vaghen – Brücke der Nebel, Herbst 2005, Teil 1 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen – Brücke der Nebel, Herbst 2005, Teil 1. Wir erklären, wie man durch die Servicetür gelangt und **Danas Zimmer findet**. Außerdem geben wir den **Code für die Truhe** an.

- Erfahren Sie die neuesten Nachrichten zu Vaghen – sekundäres Ziel
- Findet das alte Haus der Familie Roze
- Sprechen Sie mit der Verkäuferin im Higel Shop
- Finden Sie einen Weg, durch den Serviceeingang zu gelangen.
- Finde Danas altes Schlafzimmer
- Finde einen Weg, um in Danas Schlafzimmer zu gelangen.
- Halte Ausschau nach Hinweisen auf Dana.

Erfahren Sie die neuesten Nachrichten zu Vaghen – sekundäres Ziel



Untersuchen Sie den **Verkaufsautomaten** auf der linken Straßenseite. **Stecken Sie Ihr Portemonnaie** in den Automaten und drehen Sie den Hebel nach rechts. Sobald sich der Hebel hebt, greifen Sie ihn, ziehen Sie ihn herunter und entnehmen Sie ein **günstiges Souvenir**.

Schauen Sie sich die **grünen Plakate** an der Wand des Gebäudes an.

Am Ende der Straße befindet sich eine Treppe – gehen Sie hinunter und untersuchen Sie den **Zettel, der über dem Fahrrad hängt**.

Dieses Ziel kann auch nach einem Besuch in Rozes Haus erreicht werden. Untersuchen Sie unbedingt alle Gegenstände, bevor Sie das Viertel „Brücke der Nebel“ verlassen.

Findet das alte Haus der Familie Roze

Das Haus der Familie Roze befindet sich auf der rechten Straßenseite. Sie erkennen es an dem Schild über der Tür mit dem großen Buchstaben R.

Sprechen Sie mit der Verkäuferin im Higel Shop

Betreten Sie den Laden und sprechen Sie mit der Verkäuferin.

Finden Sie einen Weg, durch den Serviceeingang zu gelangen.

Schau dir das Regal an der Theke zu deiner Rechten an und lege das **billige Souvenir,** das du am Automaten gekauft hast, dort hin.

Finde Danas altes Schlafzimmer

Gehen Sie in den ersten Stock und durch die Tür links in den Raum. Auf dem Schreibtisch finden Sie ein **Bild der Familien Rozes und Zimmer**. Benutzen Sie die Tür mit dem bunten Glasfenster und betreten Sie die Küche.

In der Küche, auf der rechten Seite, finden Sie ein **Foto des zerstörten Hauses der Familie Rozes**. Sehen Sie sich das Foto an und gehen Sie dann in den Flur.

Geh in den zweiten Stock. Der Flur links neben der Tür ist versperrt. Betritt das Badezimmer durch die Tür und gehe dann durch die Buntglastür in den Raum. **Schau durch das Loch im Boden**. Kate wird ein Foto von Dana in einem der Pappkartons sehen.

Untersuchen Sie das Bett im Zimmer und verlassen Sie es durch die Tür, die zum Flur führt.

Untersuche die Kartons, die den Flur blockieren – du findest ein **Foto von Dana mit ihren Eltern**. Gehe durch das Zimmer und das Badezimmer zurück in den Flur und dann zum Dachboden. **Untersuche die Wand, die den Zugang zum Dachboden versperrt**.

Kehre ins Erdgeschoss des Hauses zurück. Betrachte das **Foto von Dana in ihrem Zimmer**, das du auf einem Regal findest. Schau dir die Tapete und die Uhr auf dem Foto genau an.

Wenn du alle 4 Bilder gefunden hast, schaltest du die Errungenschaft **"Wo ist ihr Schlafzimmer?" frei.**

Finde einen Weg, um in Danas Schlafzimmer zu gelangen.

Gehen Sie ins Erdgeschoss des Gebäudes und kehren Sie zum Laden zurück. Verlassen Sie die Straße und biegen Sie links in eine kleine Gasse ein.

Bewegen Sie die Kamera mithilfe der Pfeile auf dem Bildschirm nach oben und unten. Untersuchen Sie die folgenden Gebäudeelemente:

1. **ein Fenster im obersten Stockwerk**
2. **Treppe zum obersten Stockwerk**
3. **das Fenster im 2. Stock,**
4. **das Fenster im ersten Stock,**
5. **eine versteckte Treppe unter dem 1. Stock,**
6. **ein Treppenmechanismus auf der linken Seite des 1. Obergeschosses,**
7. **ein Rohr im 2. Stock.**

Wähle während der Zwischensequenz Oskar aus, damit er das Rohr hochklettert. Folge als Oskar den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Oskar nicht weiterkommt, wechsle zu Kate und hilf ihm.

Klettere als Oskar erneut das Rohr zum ersten Stock des Gebäudes hinauf. Wenn du nicht mehr durch das Geländer kommst, klettere zurück zum zweiten Stock. Diesmal versperrt eine Taube den Weg. **Wechsle zu Kate, hebe den Stein auf** und wirf ihn auf das Rohr bei Oskar und der Taube.

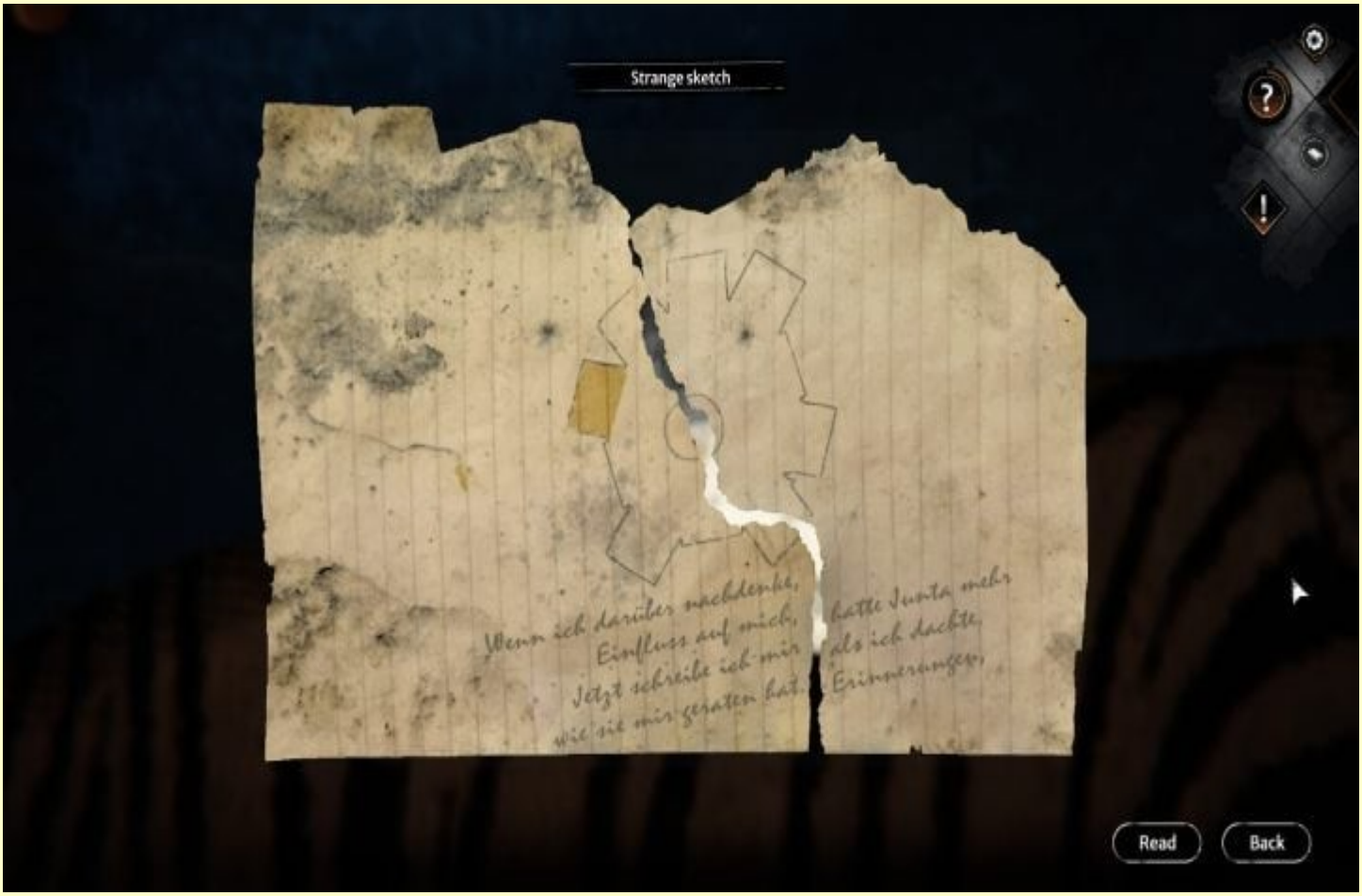
Wechsle zu Oscar und gehe ins Erdgeschoss des Gebäudes, um die Treppe herunterzulassen. Nach der nächsten Zwischensequenz **kannst du mit Oscar die Fensterscheibe einschlagen**.

Halte Ausschau nach Hinweisen auf Dana.

Hebe **die seltsame Skizze auf – der rechte Teil** liegt auf dem Boden zwischen dem Kleiderschrank und dem Klavier.

Heben Sie das Diplom vom Boden neben dem Bett auf. Betrachten Sie es genau. Auf der Rückseite befinden sich aufgemalte Symbole.

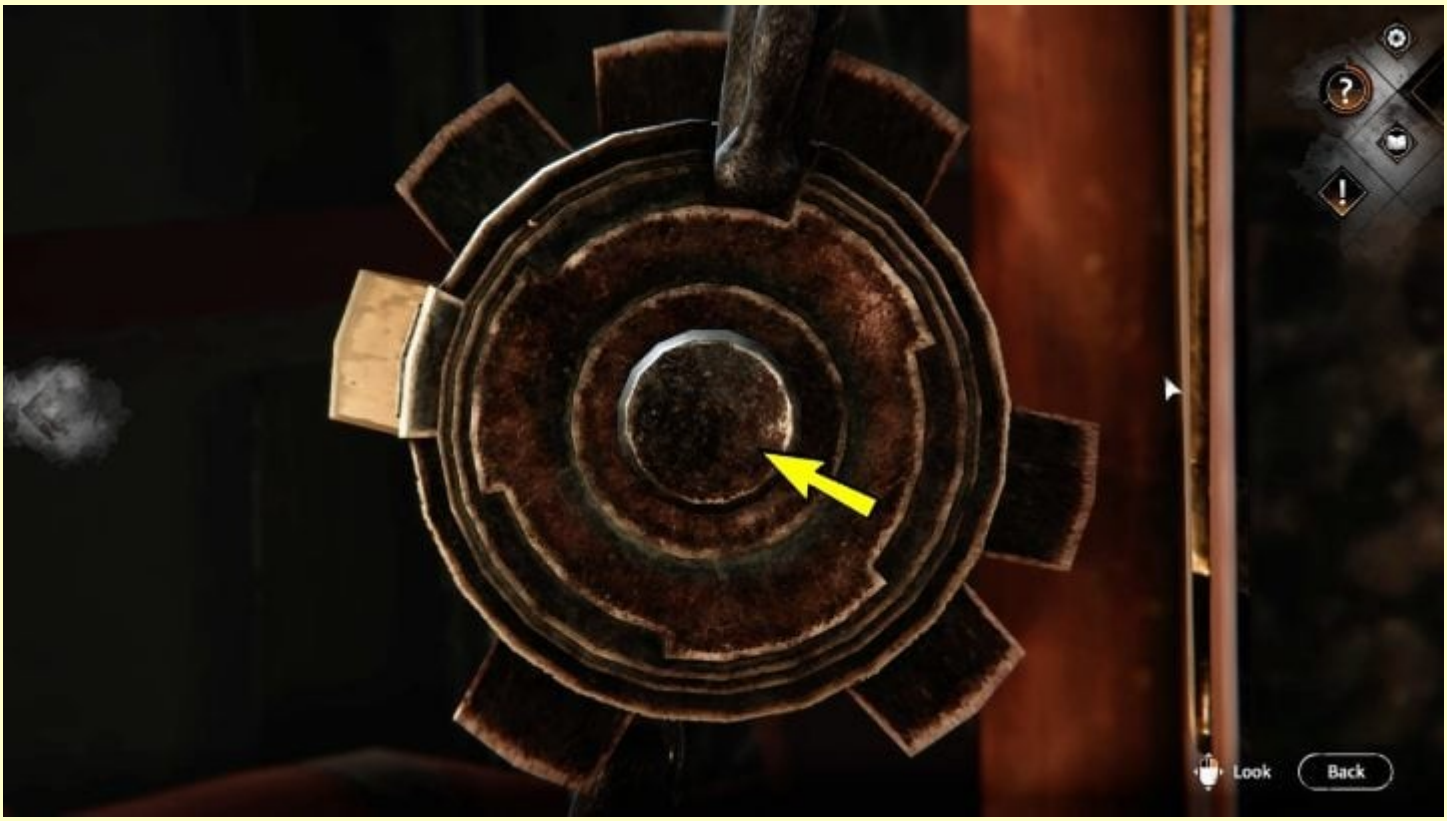
Verschiebe das Bett und nimm das fehlende **Skizzenstück**.



Untersuchen Sie die Truhe neben dem Bett. Sie finden einen Hinweis auf den Code auf der Rückseite des Diploms und der seltsamen Skizze.

Beachten Sie beim Einstellen des Codes, dass die letzten beiden Teile des Schlosses auf unterschiedlichen Seiten die gleichen Symbole aufweisen. Ordnen Sie die

Symbole gemäß der Abbildung oben an und richten Sie die Kamera auf die Seite des Schlosses.



Das Schloss sollte so aussehen wie die Skizze auf dem Zettel, den Sie vorhin aufgehoben haben. Wenn alle Teile des Schlosses richtig angeordnet sind, **drücken Sie den Knopf an der Seite**.

Öffne die Schnallen, öffne die Truhe und lies das Tagebuch.

Syberia Die Welt davor: Baltayar – Berg, Herbst 1937 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Baltayar – Berg, Herbst 1937. Wir beschreiben, **wie man das Lager durchsucht** und wie der **Code für die Truhe** lautet.

- Rüsten Sie sich aus, bevor Sie abreisen
- Durchsucht das Lager, bevor ihr geht – Nebenziel
- Überprüfen Sie die zurückgelassene Ausrüstung, bevor Sie wieder aufbrechen – Nebenziel
- Finden Sie Horst Sauer
- Erreiche die Gorun
- Legen Sie dem Bein des Gorun eine Schiene an.
- Lokalisiere die Quelle des Schreis
- Versuchen Sie zu entkommen

Rüsten Sie sich aus, bevor Sie abreisen

Waschen Sie Ihr Gesicht in der Schüssel und untersuchen Sie anschließend die Ausrüstung auf der linken Seite des Zeltes.

Abholen:

1. **Hartkekse,**
2. **eine leere Kalebasse**
3. **eine Bergmachete,**
4. **eine Tasche.**

Durchsucht das Lager, bevor ihr geht – Nebenziel

Überprüfen Sie in Ihrem Zelt Folgendes:

1. **Horsts Bett,**
2. **Bücher für den Nachttisch,**
3. **Bücher neben dem Wassernapf.**

Komm aus dem Zelt und sieh nach:

1. **hängende Haut,**
2. **Waffen am Feuer.**

Geh zu den Wasserfässern und fülle die leere Kalebasse. Untersuche die Truhen und **das Medaillon**. Betritt dann das Zelt bei den Truhen.

In dieser Mission kannst du die Errungenschaft **„Sei vorbereitet“** freischalten.

Untersuche die grüne Truhe und gib **den Code 0408** ein, das Geburtsdatum, das auf dem Medaillon neben dem Lagerfeuer steht. Öffne die Truhe und lies den **Brief an Frank Hoss**. **Untersuche die Flaschen** auf der anderen Seite des Zeltes.

Sobald du das Zelt verlässt, ist die Aufgabe erledigt.

Überprüfen Sie die zurückgelassene Ausrüstung, bevor Sie wieder aufbrechen – Nebenziel

Untersuchen Sie die am Flussufer zurückgelassenen Gegenstände. Schauen Sie sich Folgendes an:

1. **ein Buch**
2. **eine Axt,**
3. **ein Wasserbehälter.**

Folgen Sie dem Pfad und betrachten Sie das auf den Felsen gemalte **weiße Handzeichen.**

Finden Sie Horst Sauer

Verlasse das Lager und folge dem Pfad, bis du Horst findest.

Erreiche die Gorun

Benutze eine Machete, um einen Baum am Flussufer umzuwerfen. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm und kippe den Baumstamm um. Gehe dann auf die andere Flussseite.

Wähle während der Zwischensequenz die Hartkekse aus und gib sie dem Gorun. Sobald du das Essen abgestellt hast, tritt einen Schritt zurück. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

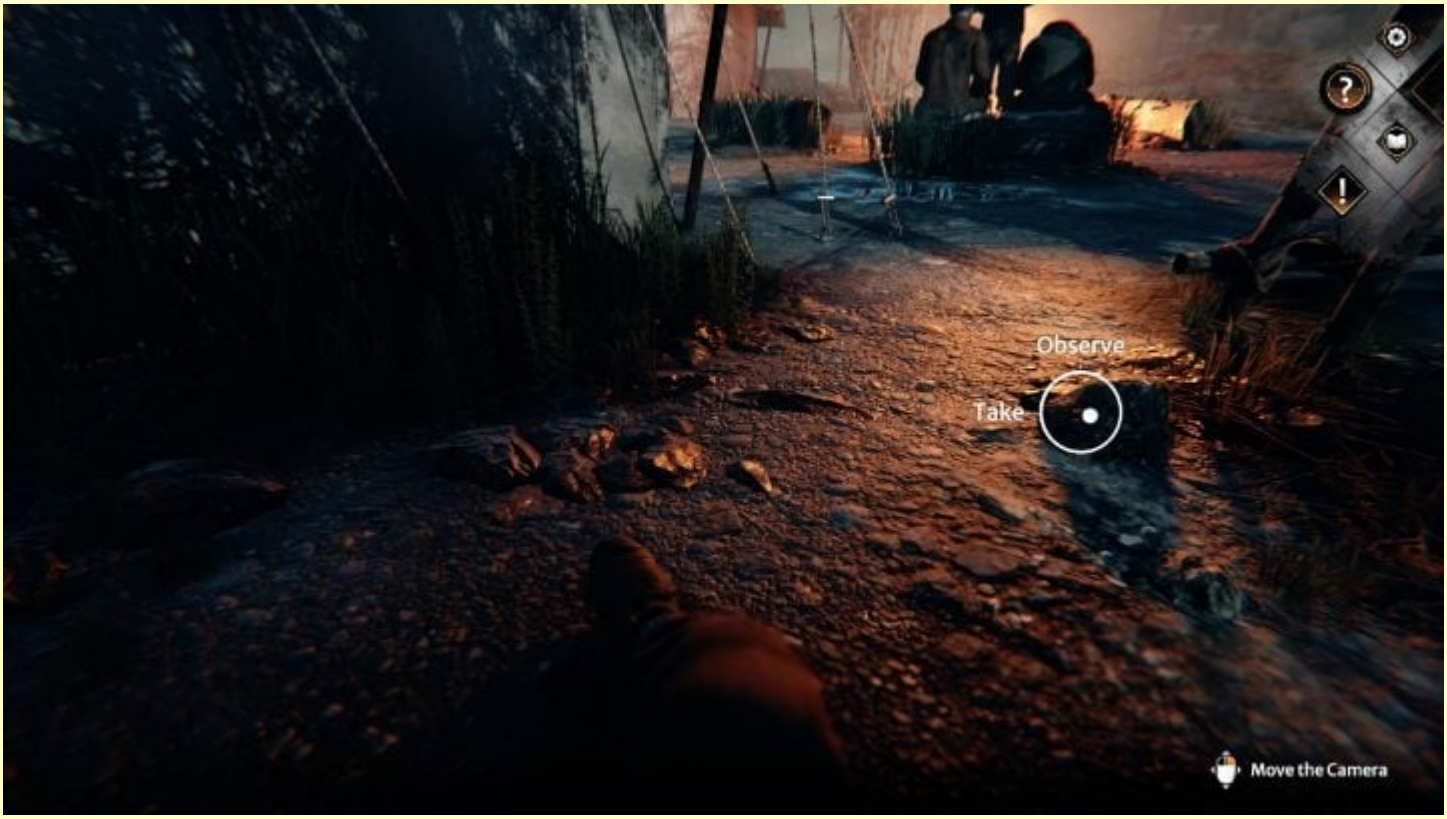
Legen Sie dem Bein des Gorun eine Schiene an.

Sammle die geraden Äste neben Leon **auf und untersuche dann die Lianenstreifen** bei den umgestürzten Baumstämmen. Hebe den Stamm an und nimm einen Lianenstreifen. Geh zurück zu dem Gorun und hilf ihm auf.

Lokalisiere die Quelle des Schreis

Drehen Sie die Kamera nach links und klicken Sie auf die Kreatur, die hinter den Baumstämmen steht.

Versuchen Sie zu entkommen



Hebe einen Stein von deinen Füßen auf.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Das Haus der Familie Rozes, Winter 1937 – Komplettlösung

Diese Seite des Reiseführers *„Sibirien: Die Welt davor“* enthält eine detaillierte Beschreibung des Kapitels „Vaghen – Rozes’ Haus, Winter 1937“. Wir beschreiben, wo man die Broschüre, die Medikamente und das Foto findet und wie man den Koffer packt.

- Packen Sie die Sanatoriumsbroschüre ein
- Pack das Foto deiner Eltern ein
- Packen Sie Ihr Hustenmittel ein
- Packen Sie Ihren Koffer fertig.
- Verabschiede dich von deinem Tagebuch

Packen Sie die Sanatoriumsbroschüre ein

Die Broschüre liegt auf dem Tisch neben dem Blumentopf.

Pack das Foto deiner Eltern ein

Das Foto finden Sie im Regal neben der Tür.

Packen Sie Ihr Hustenmittel ein

Die Medikamente stehen zusammen mit einem Spiegel auf dem Tisch.

Packen Sie Ihren Koffer fertig.

Wenn du alle 3 Gegenstände eingesammelt hast, lege sie nacheinander in den Koffer auf dem Bett und schließe ihn.

Verabschiede dich von deinem Tagebuch

Geh zum Schreibtisch und klick auf das Tagebuch.

Syberia The World Before: Vaghen – Brücke der Nebel, Herbst 2005, Teil 2 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen - Brücke der Nebel, Herbst 2005, Teil 2. Tipps, wie man Informationen über Pogrome findet.

- Informieren Sie sich über die Pogrome.
- Rückfahrt zur Pension mit der Straßenbahn

Informieren Sie sich über die Pogrome.

Verlasse das Zimmer und gehe in den Flur. Lies die **rote Schrift an der Wand** und nimm dann den **Brief aus dem Sanatorium** von der Truhe und das **bestickte Taschentuch** vom Boden.

Geh zurück in Danas Zimmer und schau aus dem Fenster auf die Straße. Geh die Treppe hinunter in die untere Ebene des Viertels und **untersuche das Denkmal**. Richte die Kamera auf die Rückseite des Denkmals und lies **mit dem Taschentuch** die Namen der Opfer.

Lesen Sie zum Schluss die **Geschichtsbücher** in der Gasse in der Nähe der Straßenbahnhaltestelle.

Rückfahrt zur Pension mit der Straßenbahn

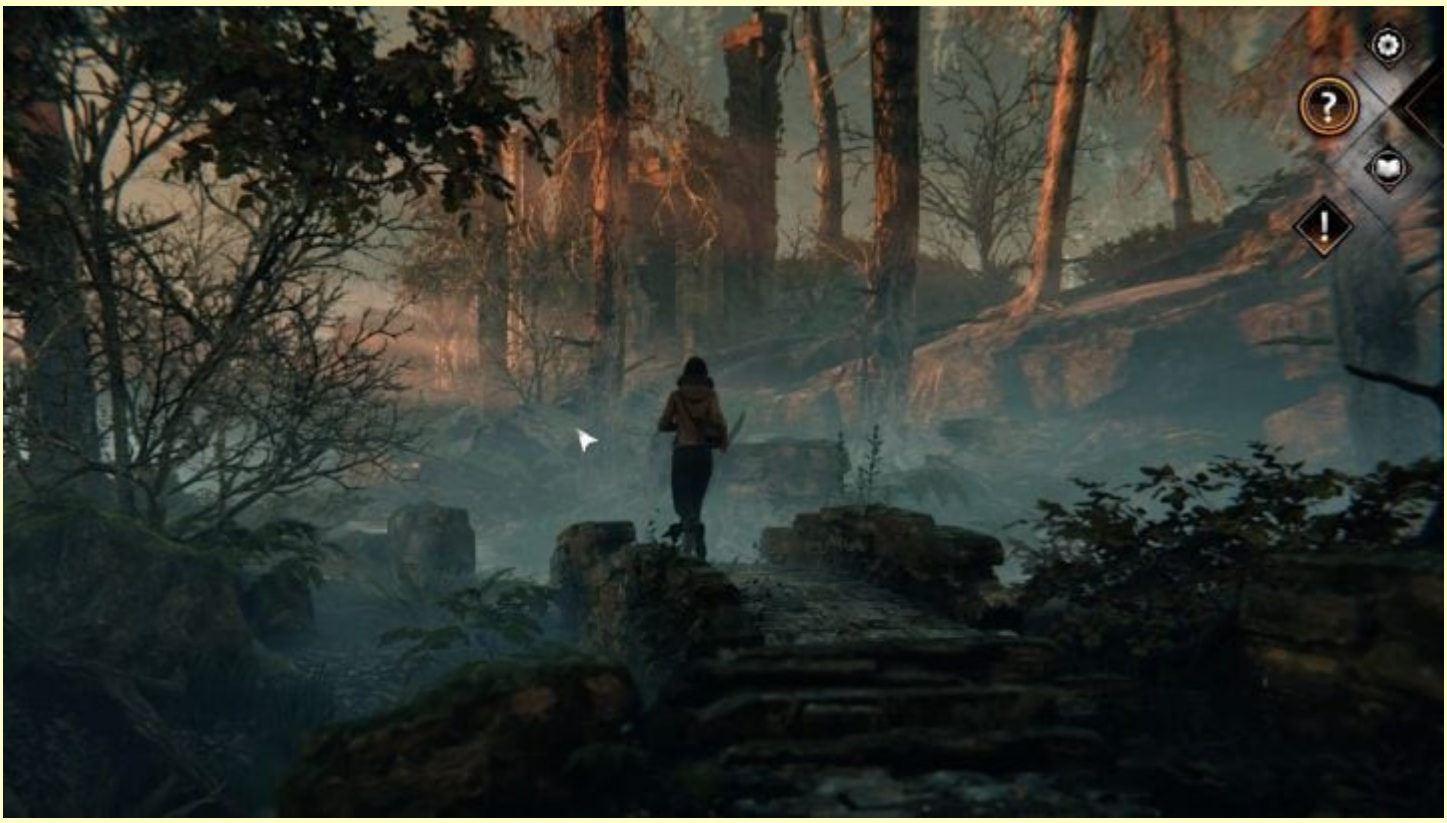
Kehren Sie zur Straßenbahnhaltestelle zurück und fahren Sie zurück zur Pension.

Syberia The World Before: Baden Island, Friedhof Teil 1 - Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für Baden Island, Friedhof Teil 1. Hier finden Sie den genauen Standort der Namensschilder der Spender.

- Folge dem Pfad
- Namensschilder von Spendern finden – Nebenziel
- Grab O-8 finden

Folge dem Pfad



Folgen Sie der Straße bis zum Friedhof.

Namensschilder von Spendern finden – Nebenziel

Wenn du den Friedhof erreichst, **platziere Oscar neben der Kartentafel**. So kannst du zwischen Kate und Oscar wechseln und die Wege auf dem Friedhof erkunden.

Die Namenstafel befindet sich auf der rechten Seite des Friedhofs, in der Nähe der Treppe zwischen den Abschnitten N und P.

Diese Aufgabe können Sie im zweiten Kapitel dieses Gebiets abschließen. Achten Sie darauf, die Gedenktafel zu finden, bevor Sie den Friedhof verlassen.

Grab O-8 finden

Grab O-8 befindet sich im oberen linken Bereich des Friedhofs. Um dorthin zu gelangen, gehen Sie an Abschnitt F, dann an den Abschnitten N und M vorbei und weiter zu Abschnitt O.

In diesem Kapitel können Sie die Errungenschaft **„Kartografie“** freischalten.

Syberia Die Welt davor: London – Auswärtiges Amt – Komplettlösung

Auf dieser Seite des *Syberia: The World Before*- Leitfadens finden Sie eine Komplettlösung für das Kapitel „London – Auswärtiges Amt“. Wir beschreiben, **wie Sie Einheiten auf der Karte platzieren** und **den Telegrafen reparieren. Am Ende der Seite erklären wir, wie Sie eine Liste des Widerstandsnetzwerks** erhalten und dieses identifizieren.

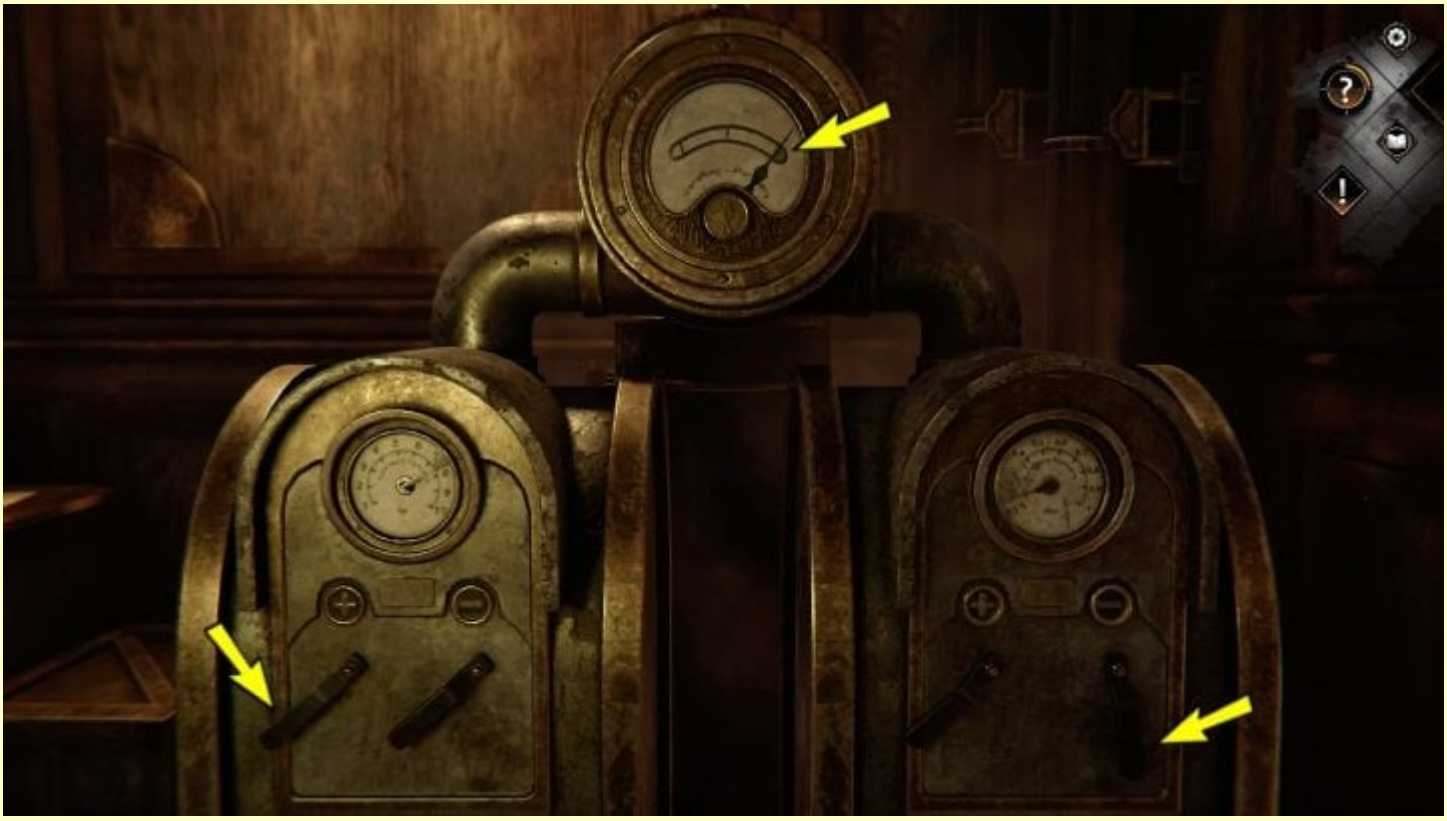
- Nutzen Sie die Berichte, um die Einheiten auf der Karte zu platzieren.
- Repariere den pneumatischen Telegrafen
- Ermitteln Sie die Liste der Widerstandsnetzwerke
- Identifizieren Sie das Widerstandsnetzwerk in Vaghen

Nutzen Sie die Berichte, um die Einheiten auf der Karte zu platzieren.

Auf der linken Seite finden Sie Berichte mit Tipps zur Platzierung der richtigen Einheiten auf der Karte.

Platzieren Sie **6 U-Boote, 4 Panzer und 4 SAM-Batterien** gemäß der obigen Abbildung.

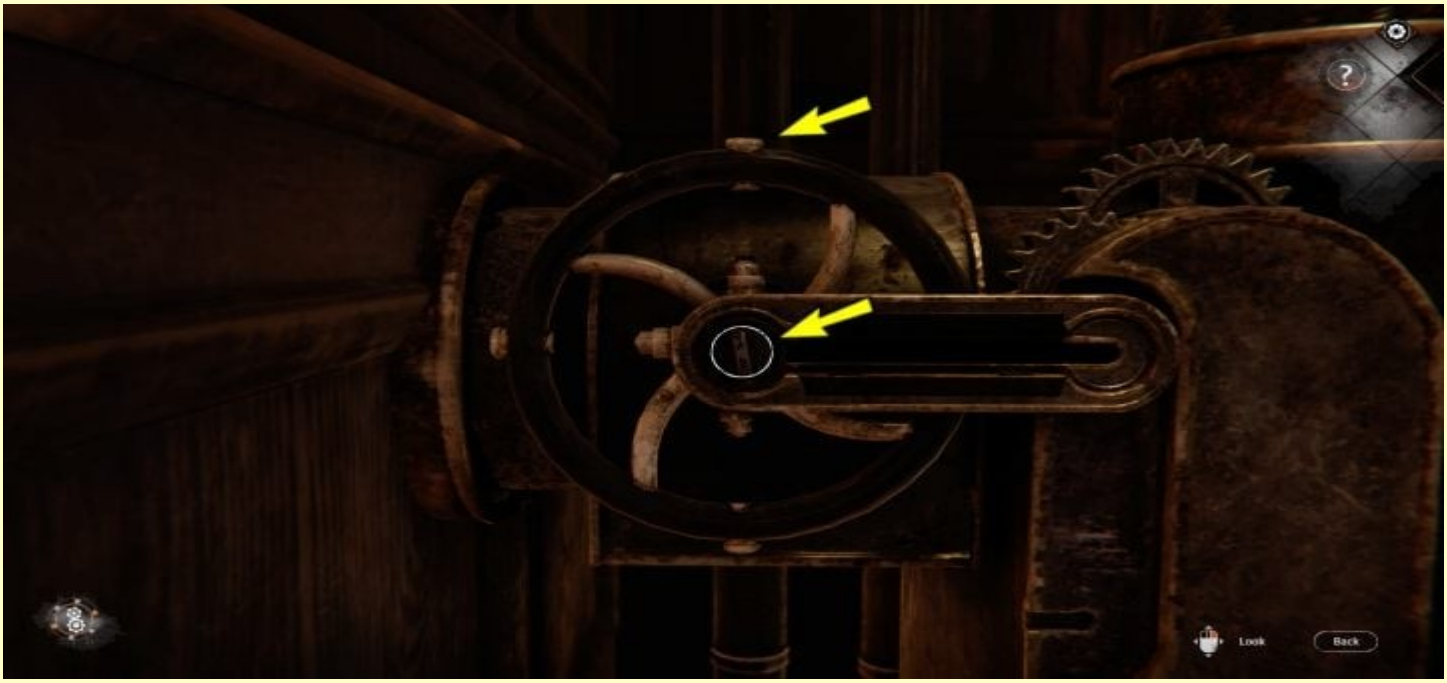
Repariere den pneumatischen Telegrafen



Untersuchen Sie den Mechanismus des Telegrafen. Sie müssen den **Hochdruck im linken Rohr und den Niederdruck im rechten** einstellen.

Ziehen Sie das Ventil unter dem Pluszeichen neben dem linken Rohr herunter und warten Sie, bis sich der Zeiger im grünen Bereich befindet. Greifen Sie dann das Ventil unter dem Minuszeichen auf der rechten Seite und warten Sie, bis das Manometer auf der rechten Seite fast 0 anzeigt.

Wenn sich der Zeiger des oberen Messgeräts im grünen Bereich befindet, fährt die Kamera zur Seite der Maschine.



Fassen Sie den Griff und bewegen Sie ihn nach rechts. Sobald sich das Element nach unten bewegt, drehen Sie das Rad nach rechts.

Ermitteln Sie die Liste der Widerstandsnetzwerke

Gehe zum Telegrafen und ordne die folgenden Wörter der Reihe nach an, indem du die Platten auf und ab bewegst:

1. **Widerstand**
2. **Netzwerke**
3. **Osterthal** .

Sobald die Wörter in der richtigen Reihenfolge sind, drücken Sie den Knopf am Telegrafen und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Nachricht zu öffnen.

Identifizieren Sie das Widerstandsnetzwerk in Vaghen

Region	Code name	Leader's alias
Anten	Revenge	Dulac
	Dawn	Grey Fox
	Meteora	Dr Glasz
Bregenz	Phoenix	- Deceased -
Dornbirn	Knights	Eon
Kufstein	Pack	- Reported Missing -
	Bertha	Blue Sparrow
	Kerr	Golden Foot
	Spectre	Dark Chameleon
	M.I.5	Lady Rimington

Region	Code name	Leader's alias
Linz	Blue Sky	Grand Duke
	Thunder	Herr Valder
Neustadt	Octopus	Barber
	Eggsy	Der Koch
Retz	Parabellum	Condor
Vaghen	Edelweiss	Highland Painter
Weiz	Lookout	The Mole
Zwelt	Sun	S. Bristow
	Angriff	Foil
	Red Moon	Moray

Markieren Sie den Namen des Anführers bei der Stadt Vaghen. Dieser Name entspricht dem Spitznamen, den Sie zuvor für Leon gewählt haben.

Syberia The World Before: Baden Island, Friedhof Teil 2 - Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für Baden Island, Friedhof Teil 2. Wir erklären, **wie man das Tor zum Friedhof öffnet** und wie man die Spitzhacke erhält.

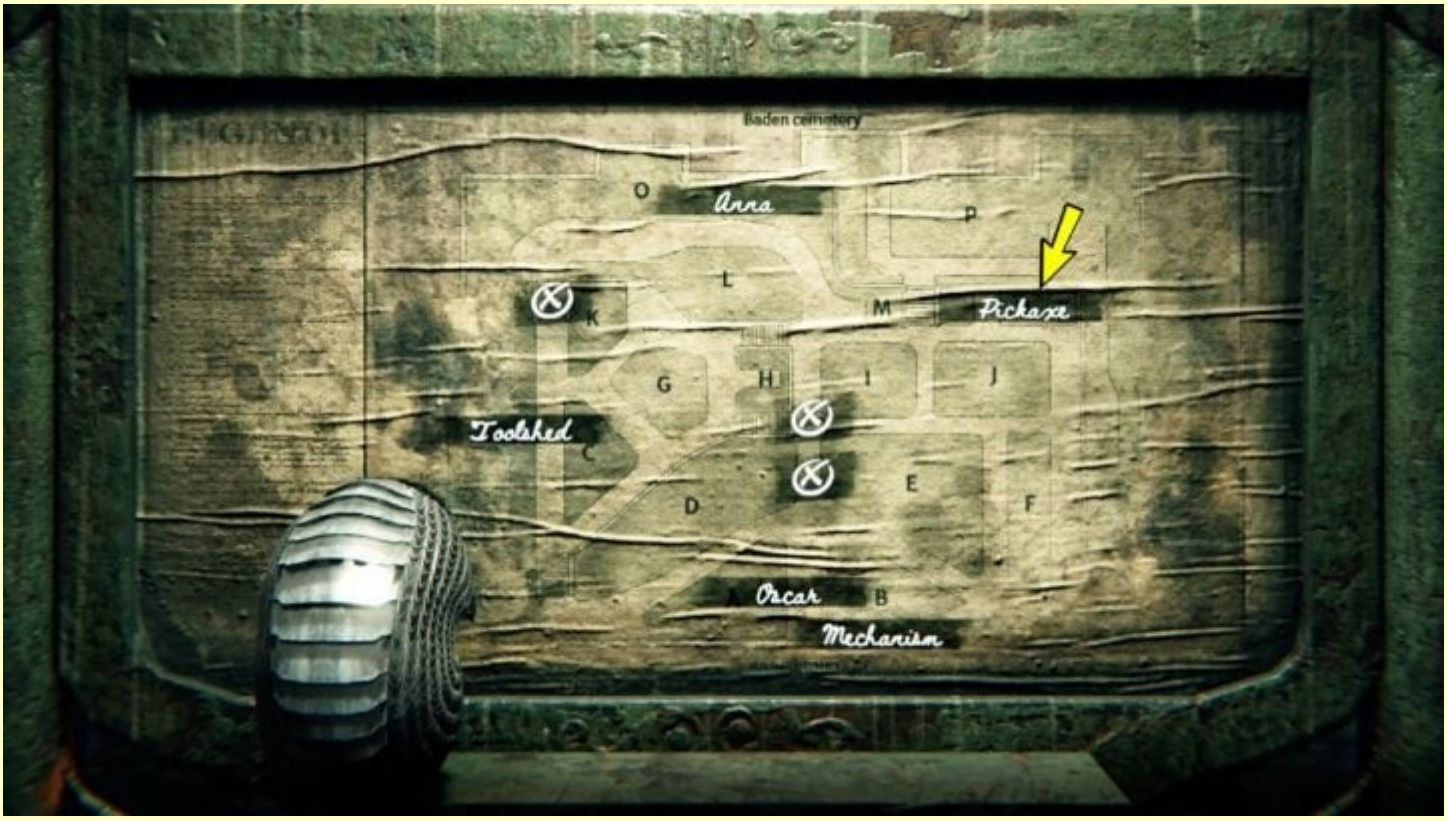
In diesem Kapitel können Sie die Errungenschaft **„Kartografie“** freischalten Verlassen Sie den Friedhof

- Finde einen Weg, die Friedhofstore zu öffnen.
- Rückfahrt zur Pension mit der Straßenbahn mit Junta

Verlassen Sie den Friedhof

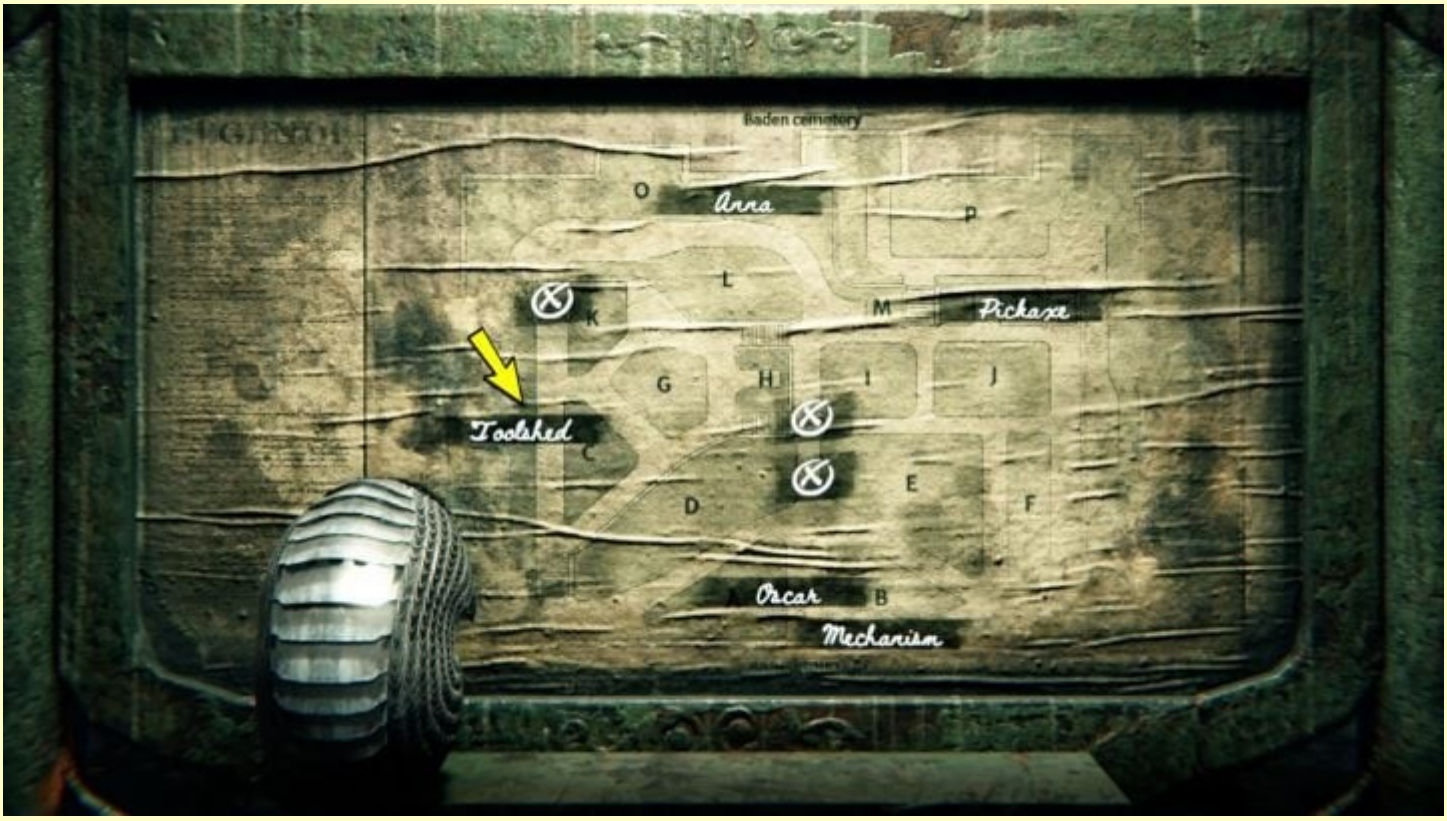
Kehren Sie zum Haupttor des Friedhofs zurück. Sobald Sie versuchen, den Friedhof zu verlassen, schließt sich das Tor vor Ihnen.

Finde einen Weg, die Friedhofstore zu öffnen.

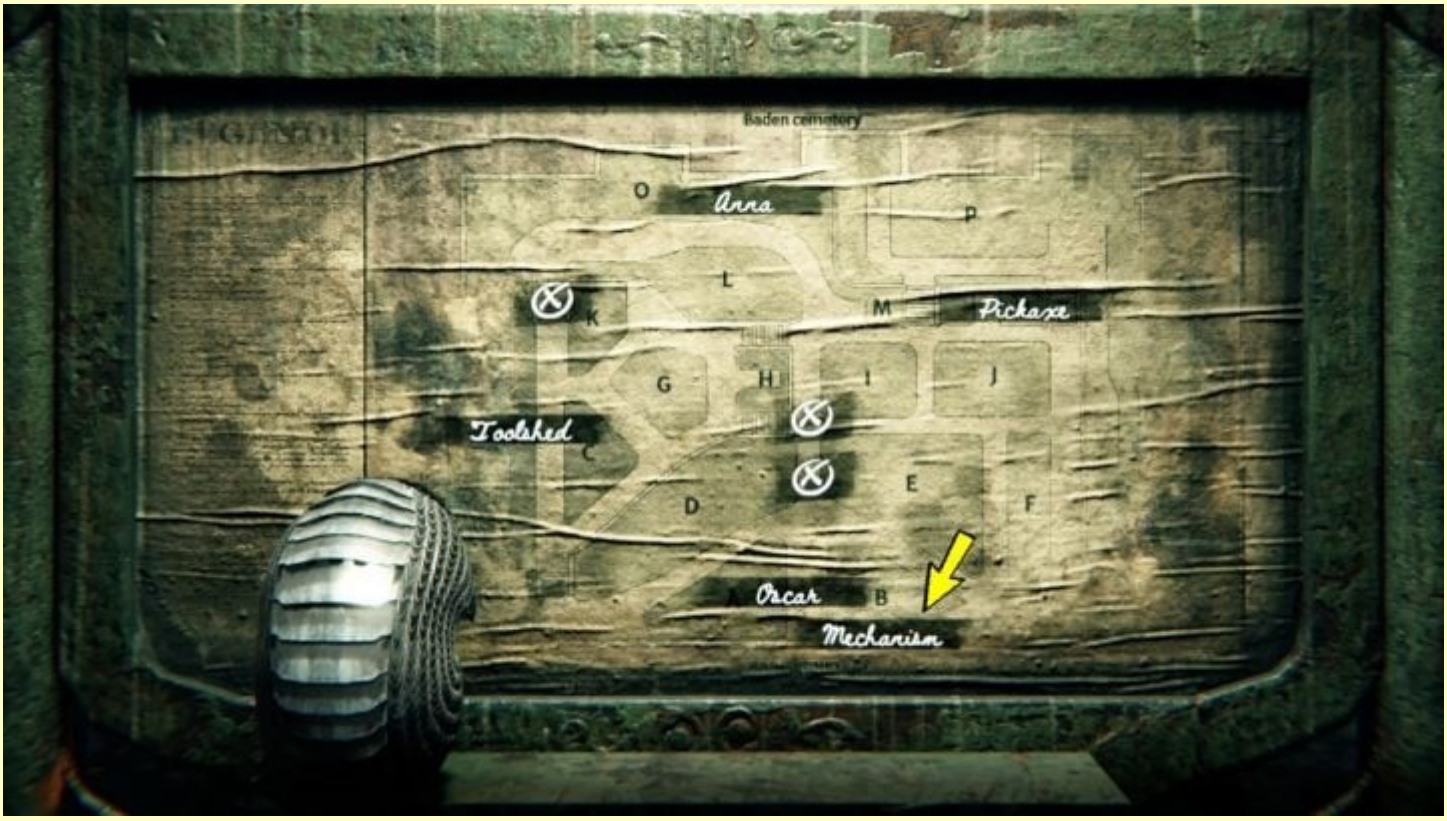


Nimm Oscar mit, den du zuvor bei der Friedhofskarte zurückgelassen hast. Geh zu **Abschnitt N. Bei der Treppe findest du ein Grab** mit einer Spitzhacke dahinter. Untersuche die Stelle, **fahre dann mit dem Mauszeiger über die Spitzhacke und benutze Oscar**.

Steuere Oscar und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Spitzhacke umzuwerfen.



Geh an Abschnitt M vorbei und die Treppe hinunter. Umgehe Abschnitt G; du findest dann einen **kleinen Geräteschuppen** bei Abschnitt C. Untersuche den Schuppen und zerstöre das Vorhängeschloss mit der Spitzhacke. Nimm die Kurbel neben der roten Kiste.



Gehen Sie zu Abschnitt B. **In der Nähe des Friedhofseingangs finden Sie einen Mechanismus zum Öffnen des Tors.** Setzen Sie die Kurbel ein und folgen Sie den Anweisungen.

Rückfahrt zur Pension mit der Straßenbahn mit Junta

Verlasse den Friedhof und kehre zur Straßenbahnhaltestelle zurück. Gehe zusammen mit Junta zum Gästehaus.

Syberia The World Before: Vaghen – Zuflucht Silberspiegel, Herbst 2005, Teil 3 – Komplettlösung

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* enthält eine Komplettlösung für das Vaghen-Silberspiegel-Refugium, Herbst 2005, Teil 3. Wir erklären, wie man **den Generator repariert** und wie man **das Zimmer des Gorun untersucht**.

- Gemeinschaftsraum inspizieren – Nebenziel
- Findet die gefrorenen Leichen
- Repariere den Generator
- Identifizieren Sie die Leichen
- Konfrontiere Leni
- Folge dem Fremden
- Mach das Licht an
- Betrachten Sie die Zeichnungen
- Untersuche das Zimmer des Gorun – Nebenziel
- Schließ dich dem Gorun mit Leni an.

Gemeinschaftsraum inspizieren – Nebenziel

Betretet den Unterschlupf und untersucht die folgenden Gegenstände, die auf dem Tisch liegen:

1. **Leons Foto** ,
2. **die Pints** ,
3. **der Aschenbecher** .

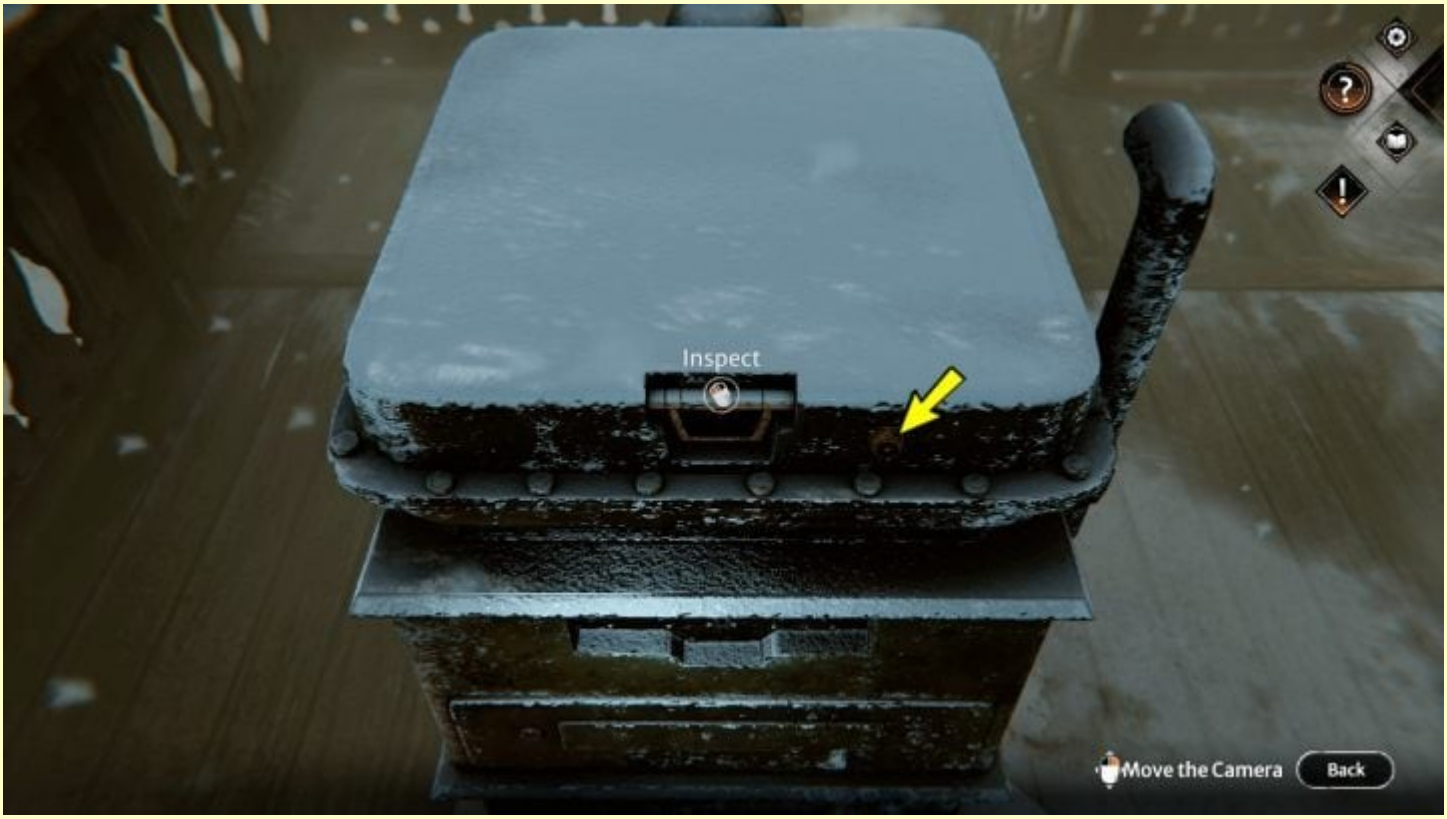
Findet die gefrorenen Leichen

Gehen Sie auf die Terrasse der Schutzhütte. Sprechen Sie den Mann an, der an der Treppe steht.

Repariere den Generator

Untersuchen Sie den Generator und **den Kraftstofftank**. Gehen Sie von der Terrasse die Treppe hinunter zum Weg zur Straßenbahnhaltestelle. Untersuchen Sie die Kanister neben dem Holz unter der Terrasse und **nehmen Sie den mittleren**.

Gehen Sie zum Generator, drehen Sie die Kamera und suchen Sie den **Treibstofftank**. Schrauben Sie den Deckel ab und schütten Sie den Inhalt des Kanisters hinein.



Betreten Sie den Schutzraum und nehmen Sie den kleinen Schlüssel, der auf der Theke liegt. Gehen Sie zurück zum Generator und untersuchen Sie die Abdeckung. Stecken Sie den Schlüssel in die Öffnung, drehen Sie ihn und **entnehmen Sie die Kurbel aus der Mitte**.

Nehmen Sie den kleinen Schalter unter dem Staukasten heraus und betätigen Sie ihn, um den Generator zu aktivieren.

Prüfen Sie abschließend die Rückseite des Generators und setzen Sie die Kurbel ein. Drehen Sie sie mehrmals im Uhrzeigersinn.

Identifizieren Sie die Leichen

Geh die Treppe hinunter und betritt das Zelt. Untersuche alle drei gefrorenen Leichen. Lies die Dokumente auf den beiden Säcken und sieh dir den Mann im offenen Sack genauer an.

Konfrontiere Leni

Verlasse das Zelt und gehe zur Schutzhütte. Steige die Treppe in den ersten Stock des Gebäudes hinauf und begib dich zu den Zimmern.

Folge dem Fremden

Betreten Sie den Raum links am Ende des Flurs.

Mach das Licht an

Halten Sie den Knopf fest und drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn, um das Licht einzuschalten.

Betrachten Sie die Zeichnungen

Betrachten Sie die Zeichnung auf dem Schreibtisch, die Leon und den Gorun darstellt.

Untersuche das Zimmer des Gorun – Nebenziel

Untersuchen Sie Folgendes im Zimmer des Gorun:

1. **die Spule mit dem Sprengdraht in der Nähe des Bettes;**
2. **die Poster auf der rechten Seite des Raumes;**
3. **die Waffen auf der rechten Seite des Raumes.**

Untersuchen Sie Folgendes an der Wand neben dem Etagenbett:

1. **die Karte des Gorun,**
2. **der Handabdruck des Gorun;**
3. **das Plakat mit dem Abbild des Gorun;**
4. **die Karte der Region.**

Während du dieses Kapitel durchspielst, kannst du **die Errungenschaft „Superresistent“** freischalten.

Schließ dich dem Gorun mit Leni an.

Verlasse das Zimmer des Gorun und geh zu Lenis Zimmer.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Zuflucht Silberspiegel, 1944 – Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für das Kapitel „Zuflucht Vaghen – Silberspiegel, 1944“. Wir erklären, wie Sie Ihr Funkgerät **und Ihre Antenne einrichten** und die richtige Frequenz einstellen.

- Sprich mit deinen Verbündeten, bevor du das Funkgerät benutzt.
- Stellen Sie das Radio ein

Sprich mit deinen Verbündeten, bevor du das Funkgerät benutzt.

Geh ins Erdgeschoss des Gebäudes und sprich mit dem Gorun, der am Tisch sitzt. Sieh dir alle seine Zeichnungen an.

Geh auf die Terrasse und sprich mit Leni und dem Mann, der am Geländer steht.

In diesem Kapitel haben Sie die Möglichkeit, die Erfolge **„Kunstkritiker“** und **„Verraten“ freizuschalten.**

Stellen Sie das Radio ein

Geh auf den Dachboden und hol die Antenne vom Radio auf dem Couchtisch.

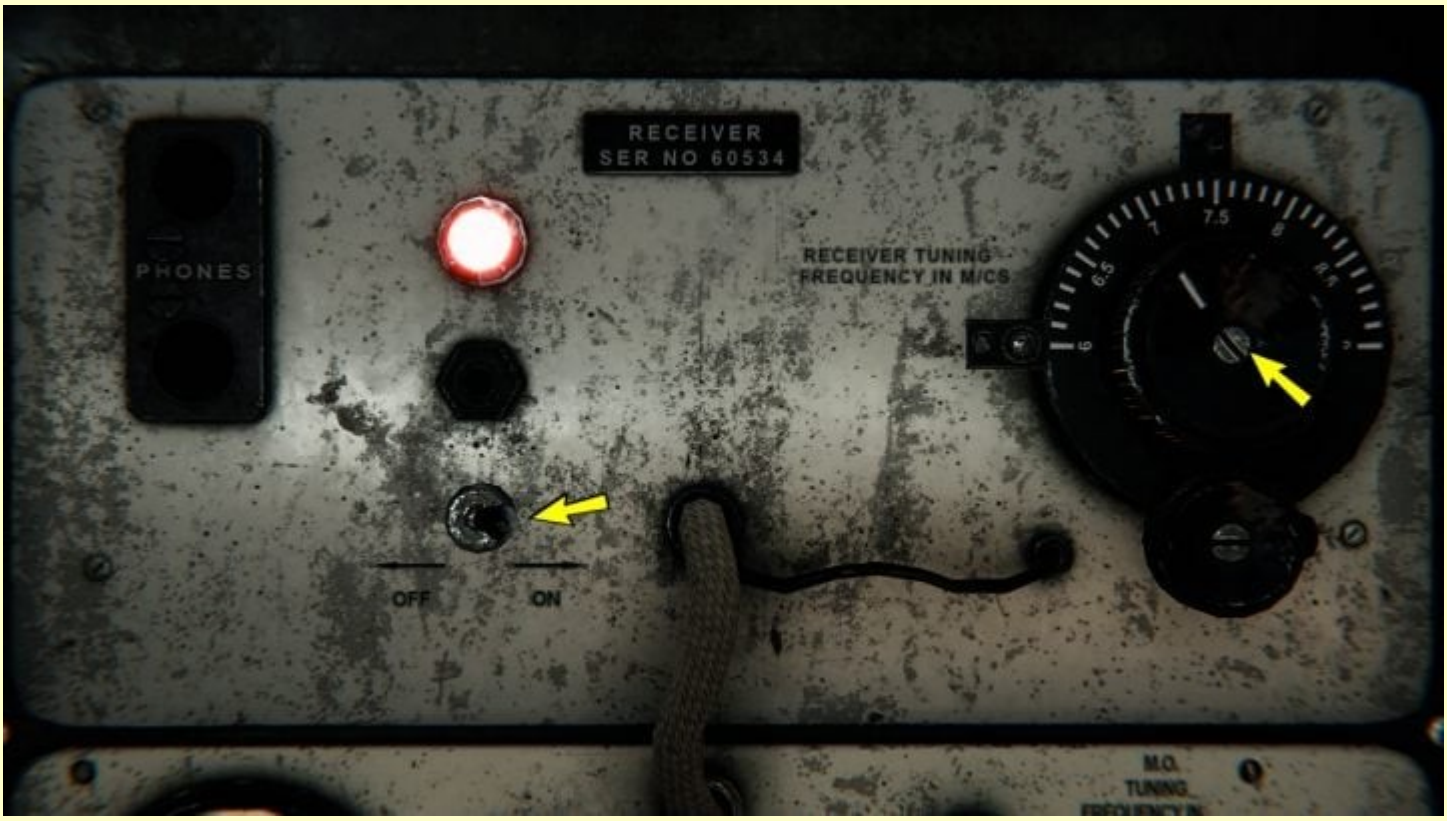
Begeben Sie sich ins Erdgeschoss des Schutzraums und gehen Sie zu dem Radio auf dem Tisch neben der Theke. Untersuchen Sie den oberen Teil des Radios.

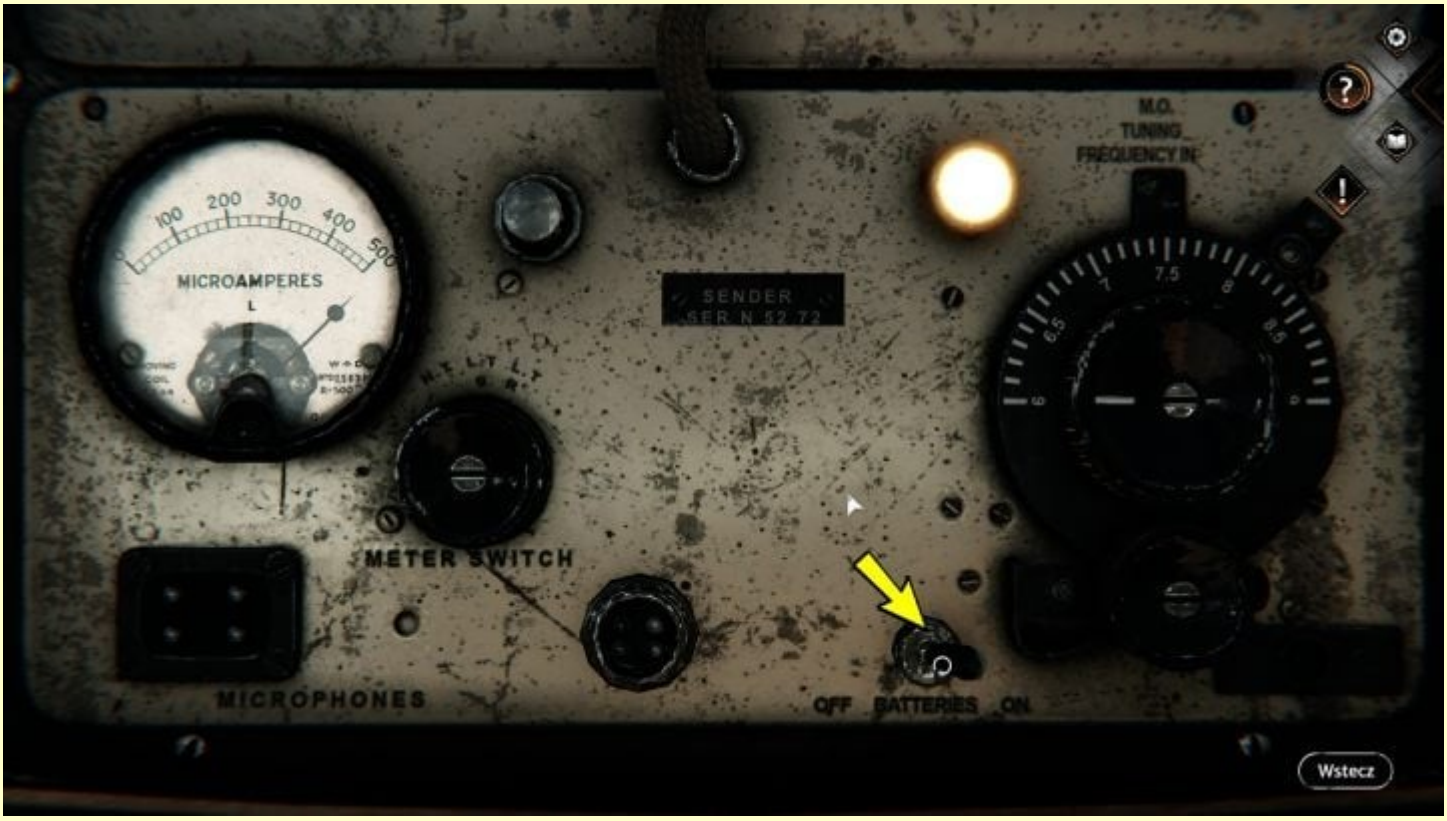
Ziehen Sie mithilfe des Drehknopfs an der Antenne alle vier Teile heraus. Setzen Sie die Antenne anschließend in die Öffnung neben dem Mobilteil ein. Klicken Sie auf den Griff oben an der Antenne und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie herauszuziehen.

Fassen Sie dann den Antennengriff und drehen Sie ihn nach oben. Sobald die Antenne in der richtigen Position ist, fassen Sie den kleinen Knopf und drehen Sie ihn, um die Antenne auszuklappen.

Untersuchen Sie den Drehknopf am unteren Ende der Antenne. Wenn Sie den Knopf drehen, sollte die danebenliegende Leuchte orange leuchten.

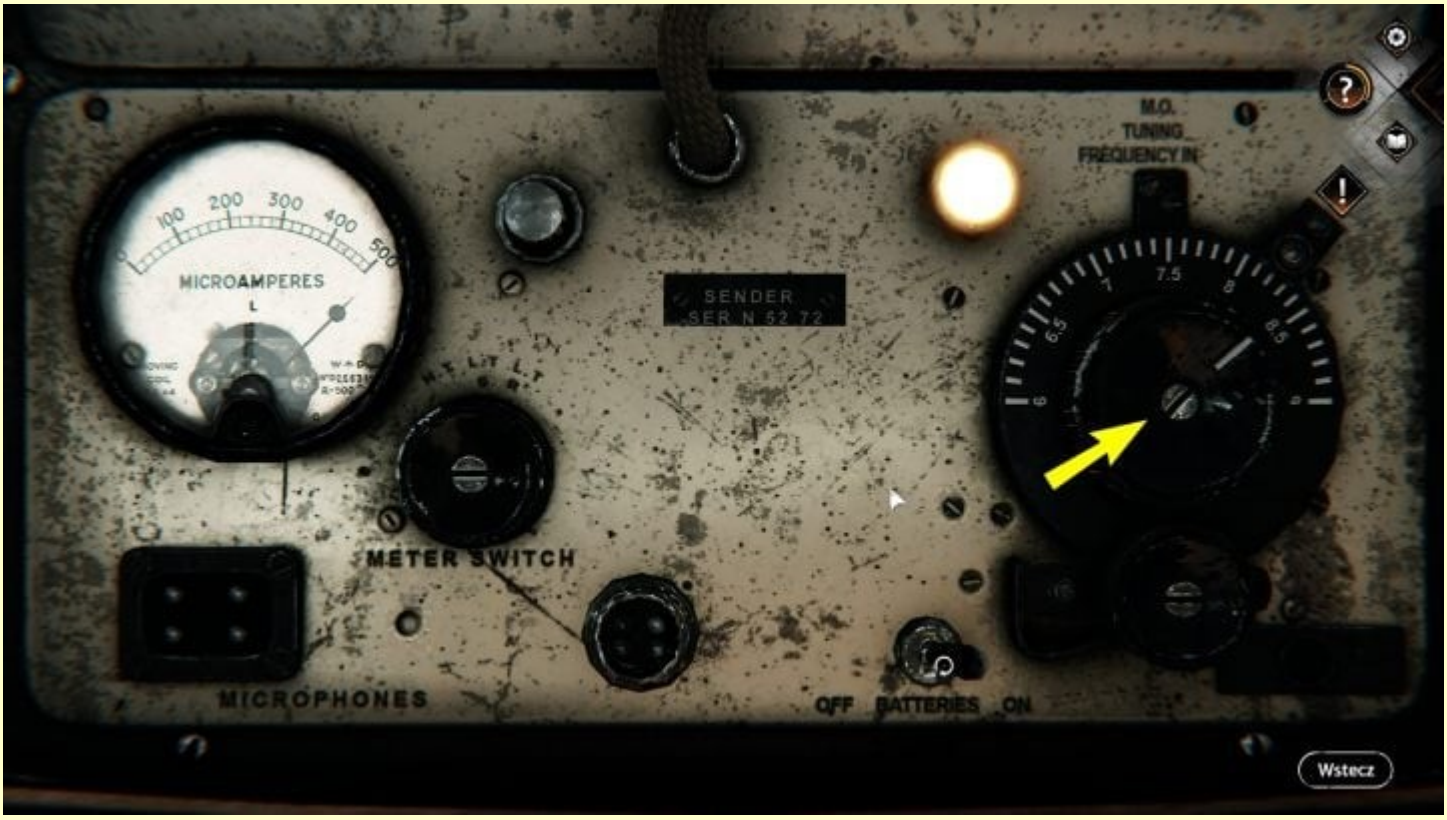
Sobald die Antenne richtig aufgestellt ist, nehmen Sie die Geldscheine aus der linken Tasche Ihres Rucksacks. Sie enthalten alle notwendigen Anweisungen zum Empfang der Nachricht.





Untersuchen Sie den oberen Teil des Funkgeräts, der für den Empfang von Nachrichten zuständig ist. **Schalten Sie das Radio ein und stellen Sie die Frequenz auf 6,9 ein**. Schalten Sie dann den Schalter an der Unterseite des Radios ein

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, **leuchtet das Licht über dem Schalter oben am Radio rot** und Sie erhalten eine Morsecode-Nachricht.



Untersuchen Sie den unteren Teil des Funkgeräts, der für die Übertragung von Nachrichten verantwortlich ist, und **stellen Sie die Frequenz auf 8,4 ein**. Nehmen Sie abschließend den Hörer in die Nähe der Antenne.

Syberia Die Welt davor: Vaghen – Musikerviertel, Frühling 1945 – Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für das Kapitel Vaghen - Musikerviertel, Frühling 1945.

- Sprich mit den alten Bekannten, bevor du ins Lazarett gehst – Nebenziel
- Besuchen Sie Leni

Sprich mit den alten Bekannten, bevor du ins Lazarett gehst – Nebenziel

Sprechen Sie mit dem Mann, der rechts im Raum sitzt. Gehen Sie dann zu dem Mann auf der linken Seite des Raumes und sprechen Sie schließlich mit Lenis Vater.

Besuchen Sie Leni

Der Eingang zur Krankenstation befindet sich auf der linken Seite; Lenis Vater steht an der Tür.

Syberia The World Before: Vaghen – Zuflucht Silberspiegel, Herbst 2005, Teil 4 – Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before*- Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für das Vaghen-Silberspiegel-Refugium, Herbst 2005, Teil 4. Wir erklären Schritt für Schritt, **wie man Danas Brief aus** der Maschine nimmt. Außerdem erfahren Sie, wie man den Schlüssel benutzt und wie man das Herz entfernt.

- Hol Danas Brief aus dem Inneren des Automaten.
- Schlüssel
- Herz
- Brief

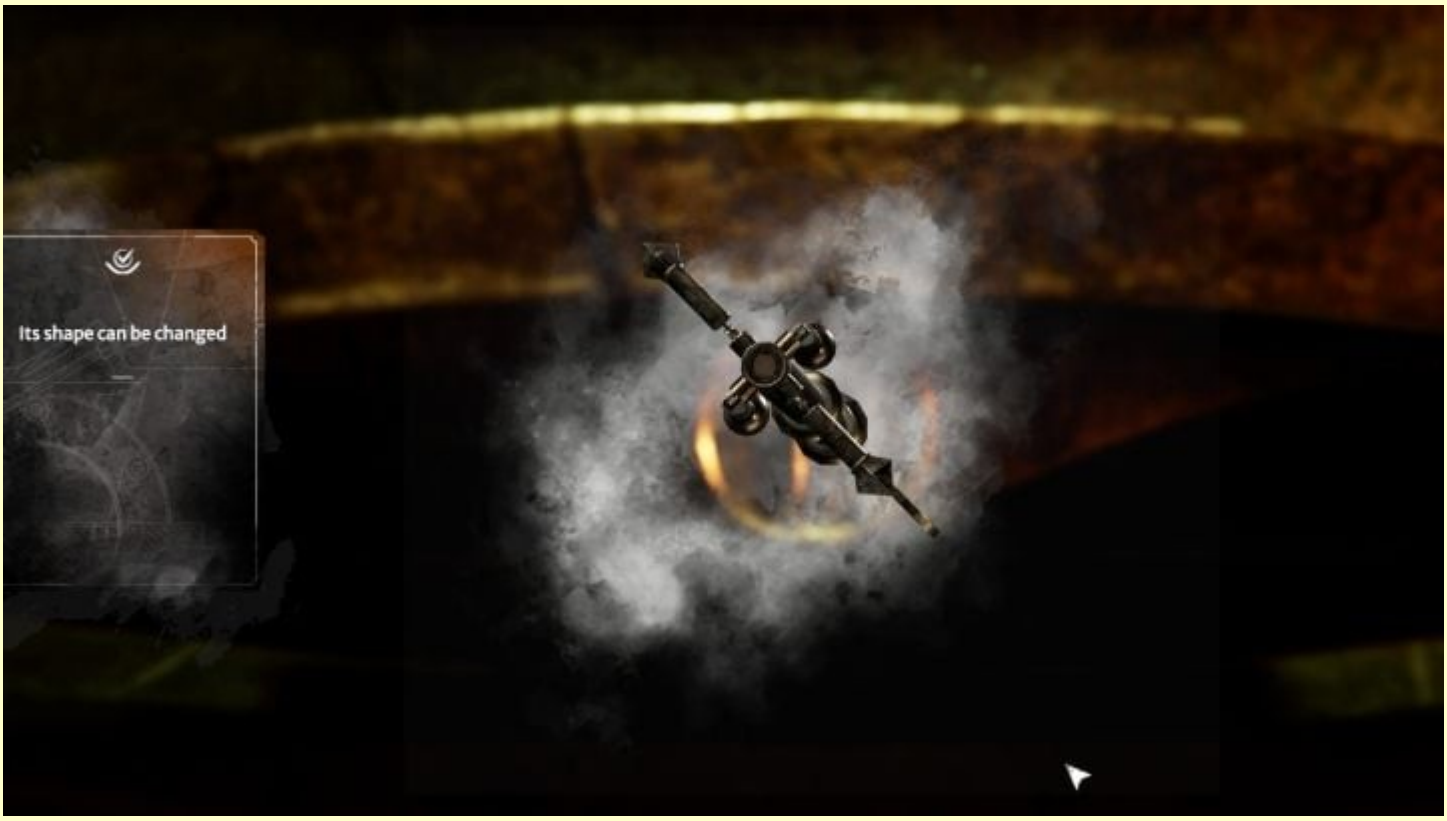
Hol Danas Brief aus dem Inneren des Automaten.

Das Öffnen der Maschine ist eine recht komplexe Aufgabe. Um diese Seite lesbarer zu gestalten, haben wir sie in mehrere Abschnitte unterteilt.

Schlüssel

Gehen Sie ins erste Stockwerk des Gebäudes und untersuchen Sie Lenis Rollstuhl. Heben Sie die Armlehne auf der rechten Seite an und nehmen Sie den Schlüssel.

Kehre in Lenis Zimmer zurück, nähere dich der Maschine und untersuche ihre Schleife. Drehe die rechte und linke Seite der Schleife, um ein Schlüsselloch freizulegen.



Öffne dein Inventar und klicke auf den Schlüssel. Du musst seine Elemente richtig einstellen, damit er ins Schlüsselloch passt. Stecke den Schlüssel ins Loch und drehe ihn mehrmals im Uhrzeigersinn.

Dann die Klappen aushängen, um das Innere der Maschine freizulegen.

Herz

Setzen Sie den Schlüssel richtig ein und verwenden Sie ihn am Schloss zum Herzstück der Maschine.

Der Griff oben dient zum Anhalten des Herzmechanismus. Warten Sie, bis das goldene Element unten sichtbar ist, und halten Sie das Herz schnell an. Entfernen Sie das goldene Element und drehen Sie dann den Knopf unten rechts, bis die Teile, die das Herz blockieren, zurückgezogen sind.

Lege dann das letzte Element hin und entferne das Herz. Setze Oscar hinein.

Brief

Wechseln Sie zur Spielfigur Oscar und **heben Sie die Hände der Maschine an**. **Klicken Sie zweimal auf den Pfeil am unteren Bildschirmrand**. Dadurch kippt die Maschine und gibt das Schlüsselloch auf der Rückseite frei.

Wechseln Sie zu Kate und untersuchen Sie die Rückseite der Maschine. Bringen Sie den Schlüssel in die richtige Form und drehen Sie ihn wie im obigen Screenshot gezeigt.

Wechseln Sie zu Oscar und **klicken Sie einmal auf den nach oben zeigenden Pfeil,** um die Maschine ein wenig anzuheben. Wechseln Sie dann zu Kate und klappen Sie die Klappe auf der Rückseite der Maschine unter dem Schlüsselloch auf. **Ziehen Sie anschließend den kleinen Hebel nach unten**.

Wechsle zu Oscar **und senke seine linke Hand zweimal ab**. Wechsle dann zurück zu Kate und untersuche die Vorderseite der Maschine. Halte die Kugel fest und führe sie nach oben, bis du auf einen Block stößt. Drehe den Block, um den Weg für die Kugel freizumachen, und bewege sie nach links.

Drehe das nächste Element und **bringe die Kugel ganz nach oben**. Sobald die Kugel das goldene Element erreicht hat, folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Mechanismus zu trennen.

Bringen Sie die Kugel dann wieder auf die rechte Seite des Mechanismus und justieren Sie das Teil so, dass sich die Kugel nach oben bewegen kann.

Wechsle zu Oscar und **klicke auf den nach unten zeigenden Pfeil,** um das Schlüsselloch auf seinem Rücken wieder sichtbar zu machen. **Hebe zum Schluss einmal seine linke Hand an**.

Als Kate **steckst du den Schlüssel in das Loch auf Oscars Rücken und drehst ihn gegen den Uhrzeigersinn**. Dadurch ändert sich die Anordnung des Mechanismus, in dem sich die Kugel befindet. Führe die Kugel zum goldenen Element rechts und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Zum Schluss muss das goldene Element mit den Initialen um 180 Grad gedreht werden.

Wenn sich der Maschinenkopf öffnet, setzen Sie den Schlüssel richtig ein und drehen Sie das Schloss. Nehmen Sie Danas Brief aus dem Hut und untersuchen Sie dann die Briefmarke und die Absenderadresse auf der Rückseite des Umschlags.

Syberia Die Welt davor: New York 1983 - Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für das Kapitel New York 1983.

WARNUNG! Diese Seite kann Spoiler zu den Ereignissen der Hauptgeschichte des Spiels oder zur Handlung früherer Teile enthalten.

- Denke über dein zweites Leben nach
- Nimm den Hörer ab

Denke über dein zweites Leben nach

Richten Sie die Kamera auf die linke Seite des Raumes und schauen Sie nach:

1. **der Plattenspieler,**
2. **der Brief in der zweiten Schublade,**
3. **das Foto auf dem Schreibtisch.**

Untersuchen Sie Folgendes in der Mitte des Raumes:

1. **das Poster an der Wand links,**
2. **dein Spiegelbild,**
3. **Das Hochzeitsfoto hängt rechts an der Wand.**

Untersuchen Sie die rechte Seite des Raumes:

1. **der gerahmte Zeitungsausschnitt auf dem Schreibtisch,**

2. **die Kassette in der ersten Schublade,**
3. **die Blumen auf dem Schreibtisch.**

Nimm den Hörer ab

Klicken Sie auf den Hörer, um den Anruf anzunehmen.

Syberia Die Welt davor: New Jersey, Frühling 1983 - Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für das Kapitel „New Jersey, Frühling 1983“.

- Überlegen Sie, was hätte sein können – sekundäres Ziel
- Lass die Vergangenheit los

Überlegen Sie, was hätte sein können – sekundäres Ziel

Untersuchen Sie Folgendes in Kates Wohnung:

1. **das Fenster zur Terrasse,**
2. **die Zeichnungen auf dem Tisch zwischen Sofa und Stühlen,**
3. **das Foto über dem Kamin,**
4. **das Buch im Bücherregal neben dem Fernseher.**

Lass die Vergangenheit los

Verlassen Sie das Gebäude schließlich durch die Vordertür.

Syberia Die Welt davor: Hauptbahnhof – Komplettlösung

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spielleitfadens enthält eine Komplettlösung für das Kapitel „Hauptbahnhof“. Wir erklären, **wie man eine gültige Fahrkarte vorzeigt** und Vaghen verlässt.

- Ruf Olivia an
- Legen Sie eine gültige Fahrkarte vor.
- Steig in den Zug ein.
- Ein letzter Blick

Ruf Olivia an

Untersuche die Telefonzelle zwischen den Waggons 1 und 2. Wirf etwas Geld mit deinem Portemonnaie ein und ruf Olivia an.

Legen Sie eine gültige Fahrkarte vor.

Den Fahrkartenautomaten finden Sie im 5. Waggon. Stellen Sie mit den Drehknöpfen **das Datum auf den 30.11**. ein, das dem Datum auf der Fahrkarte entspricht, und drücken Sie anschließend den schwarzen Knopf.

Führen Sie das Ticket in den Automaten ein und überprüfen Sie das Gerät auf der linken Seite. Drücken Sie zuerst den grünen Knopf und dann den roten Knopf oben.

Betrachten Sie nun den Stempel auf der rechten Seite. Fassen Sie den Griff und ziehen Sie den Stempel zurück. **Verwenden Sie die Stempelfarbe** und bewegen Sie den Stempel anschließend wieder über das Ticket. Entwerten Sie zum Schluss Ihr Ticket.

Prüfen Sie das Nummernschild am dritten Waggon. Führen Sie dann Ihre Fahrkarte in den Automaten ein und schieben Sie den Hebel nach unten.

Steig in den Zug ein.

Nachdem Sie das gültige Ticket am Automaten vorgezeigt haben, drücken Sie den grünen Knopf und steigen Sie in den Zug ein.

Ein letzter Blick

Richten Sie die Kamera auf das Fenster aus, ziehen Sie die Jalousien hoch und schauen Sie auf den Zug auf dem benachbarten Gleis.

Ende

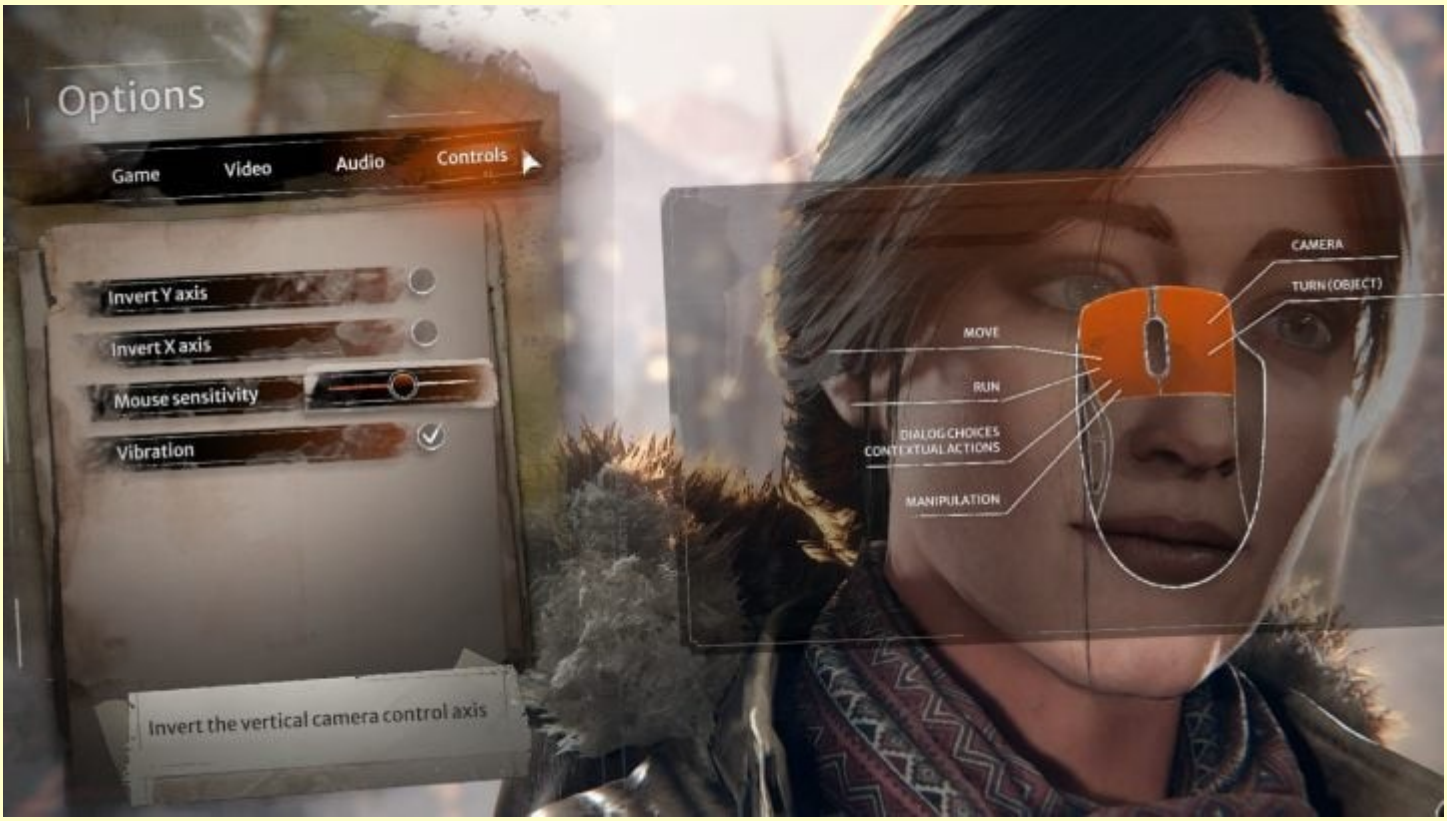
Syberia The World Before: Minimale PC-Systemanforderungen

1. **Betriebssystem:** Windows 7 oder höher
2. **Prozessor:** i5 6600
3. **Arbeitsspeicher:** 8 GB
4. **GPU:** Nvidia GTX 750 Ti oder AMD Radeon HD 7850 / R7 260X
5. **DirectX:** 11
6. **Speicherplatz:** 22 GB

Syberia The World Before: Empfohlene PC-Systemanforderungen

1. **Betriebssystem:** Windows 10
2. **Prozessor:** i7 8700 oder höher
3. **Arbeitsspeicher:** 16 GB
4. **GPU:** Nvidia RTX 1060 oder AMD Radeon RX 6600 XT
5. **DirectX:** 12
6. **Speicherplatz:** 22 GB

Diese Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* behandelt die Steuerung im Spiel

7. 

8. *Syberia: The World Before* ist ein Point-and-Click-Adventure. Zur Interaktion mit Objekten und Charakteren sowie für andere Aktionen wird eine Maus benötigt. Frühere Teile des Spiels boten sowohl Maus- als auch Tastatursteuerung, beispielsweise zum Bewegen und Laufen. Dieses Spiel hingegen unterstützt ausschließlich die Maussteuerung.
9. **Die linke Maustaste** dient der Bewegung, der Auswahl von Dialogoptionen und der Interaktion mit Objekten oder Personen. Je nach Situation **bewegen Sie den Mauszeiger über das gewünschte Objekt und klicken mit der linken Maustaste oder halten Sie die Taste gedrückt und führen Sie die entsprechende Bewegung aus**. Ein Doppelklick auf die gewünschte Position beschleunigt die Bewegung oder das Rennen.

10. **Verwenden Sie die rechte Maustaste,** um die Kamera zu steuern oder das Objekt in Ihrer Hand zu drehen. **Halten Sie in solchen Fällen die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung**.
11. **Drücken Sie ESC**, um ins **Spielmenü** zu gelangen.

Syberia The World Before: Trophäen – Liste aller Erfolge

Diese Seite des *Syberia: The World Before* -Spieleleitfadens listet alle im Spiel verfügbaren Erfolge auf. Jede der 30 Trophäen wird detailliert beschrieben. Bei schwierigeren Herausforderungen haben wir Kommentare und hilfreiche Screenshots hinzugefügt.

Hinterlasse eine Spur

1. **So wird das Spiel freigeschaltet:** Zeichne etwas für den Buchhändler in den nassen Zement.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe kann in Kapitel 1 „Musikerviertel, 1937“ erhalten werden. Diese Aufgabe ist Teil eines Nebenziels. Sprich mit dem Mann im Laden im Ghetto, wähle ein beliebiges Symbol und male es dann in den nassen Zement.

Paralleluntersuchung

1. **So wird es freigeschaltet:** Erreiche dein erstes Nebenziel.
2. Anmerkungen: Das erste Nebenziel ist bereits in Kapitel 1 des Spiels verfügbar. Freiheit

1. **So wird das Freischalten ermöglicht:** Verlassen Sie die Mine.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Unbelasteter Start

1. **So entsperren Sie das Konto:** Leeren Sie Ihr E-Mail-Konto.
2. **Anmerkungen:** Benutze den Computer im Gästehaus im Blumenviertel. Diese Trophäe ist erstmals in Kapitel 5, Blumenviertel, 2005, Teil 1, erhältlich.

Lauschen

1. **So entsperren Sie den Raum:** Versuchen Sie, das Telefongespräch des anderen Gastes mitzuhören.

2. **Anmerkungen: Diese Trophäe kann in Kapitel 5,** Blumenviertel, 2005, Teil 1, erhalten werden. Gehen Sie zur Telefonzelle neben der Rezeption und belauschen Sie das Gespräch der Frau. Sie müssen eine Weile neben der Zelle stehen bleiben, um diese Errungenschaft freizuschalten.

Erster Hinweis

1. **So wird der Freischaltvorgang freigeschaltet:** Verlassen Sie das Blumenviertel.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Der Antiquitätenhändler

1. **So wird es freigeschaltet:** Verlassen Sie das Antiquitätenviertel.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Bilddilemma

1. **So wird das Freischalten:** Wählen Sie ein Gemälde für Herrn Gustav aus.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe ist Teil eines Nebenziels in Kapitel 8 Silberspiegel Refuge, 1937 Teil 1. Wähle eines von Leons Gemälden vom Tisch im Erdgeschoss des Gebäudes.

Tourismus

1. **So wird das Freischalten aktiviert:** Machen Sie so viele Fotos wie möglich mit dem Teleskop.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe kann während Kapitel 9 Silberspiegel-Zuflucht, 2005 Teil 1 erhalten werden. Machen Sie 5 Fotos mit dem Teleskop auf der Terrasse der Zuflucht.

Treu

1. **So wird der Entsperrvorgang abgeschlossen:** Melden Sie Leni nicht der Junta.
2. **Anmerkungen:** Sprechen Sie in Kapitel 8 „Silberspiegel-Zuflucht, 1937, Teil 1“ mit Leni auf der Terrasse der Zuflucht. Berichten Sie Leni nicht, wenn Sie in Kapitel 10 „Silberspiegel-Zuflucht, 1937, Teil 2“ mit der Junta sprechen.

Die Trophäen **„Verraten“** und **„Loyal“** stehen im Widerspruch zueinander. Um alle Erfolge im Spiel zu erhalten, müssen Sie das Spiel bis Kapitel 10 „Silberspiegel-Zuflucht, 1937, Teil 2“ erneut spielen und sich entscheiden, ob Sie Leni verraten oder das Geheimnis bewahren wollen.

Die Zuflucht

1. **So wird es freigeschaltet:** Verlasse das Silberspiegel-Refugium.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Browser

1. **So entsperren Sie den Computer:** Suchen Sie auf dem Computer nach allen möglichen Begriffen.
2. **Kommentar:** Benutzen Sie den Computer im Gästehaus in Kapitel 12 Flower District, 2005 Teil 2 und suchen Sie nach allen möglichen Wörtern.

Ein klassischer Roman

1. **So wird's freigeschaltet:** Finde alle Exemplare eines literarischen Klassikers.
2. **Anmerkungen:** Untersuchen Sie das Buch auf dem Tisch neben der Treppe im ersten Stock des Zufluchtsortes in Kapitel 9 „Silberspiegel-Zuflucht, 2005, Teil 1“ . Untersuchen Sie in Kapitel 13 „New Jersey, 1983 “ das Buch im Regal neben dem Fernseher.

Halbzeit

1. **So schaltest du es frei:** Erreiche die Hälfte deiner Nebenziele.
2. **Anmerkung:** Wenn Sie alle bisher verfügbaren Nebenziele abgeschlossen haben, schalten Sie diese Trophäe automatisch während Kapitel 13 New Jersey, 1983 frei.

Eine stressige Nacht

1. **So wird der Freischaltvorgang freigeschaltet:** Verlasse das Blumenviertel erneut.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Wieder vereint

1. **So wird das Spiel freigeschaltet:** Finde Oscar erneut.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Für die Zukunft

1. **So wird es freigeschaltet:** Schau dir Danas Zeichnung im Zement zusammen mit Kate an.
2. **Anmerkung:** Wenn Sie in Kapitel 1 „Musikerviertel, 1937“ etwas auf den Zement neben dem Ghetto gemalt haben, gehen Sie in Kapitel 15 „Musikerviertel, 2005“ zu diesem Ort.

Alte Bekannte

1. **So wird es freigeschaltet:** Versuchen Sie, in der Musikakademie eine Nummer aus einem der vorherigen Spiele anzurufen.
2. **Anmerkungen:** Benutzen Sie das Telefon in der Akademie in Kapitel 15 Musikerbezirk, 2005, um **2123591519** anzurufen .

Das letzte Konzert

1. **So wird der Freischaltvorgang freigeschaltet:** Verlassen Sie das Musikerviertel.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Wo ist ihr Schlafzimmer?

1. **So wird's freigeschaltet:** Finde alle Fotos im Haus der Familie Roze.
2. **Kommentar:** Finde **4 Fotos** während Kapitel 16 Brücke der Nebel, 2005 Teil 1.

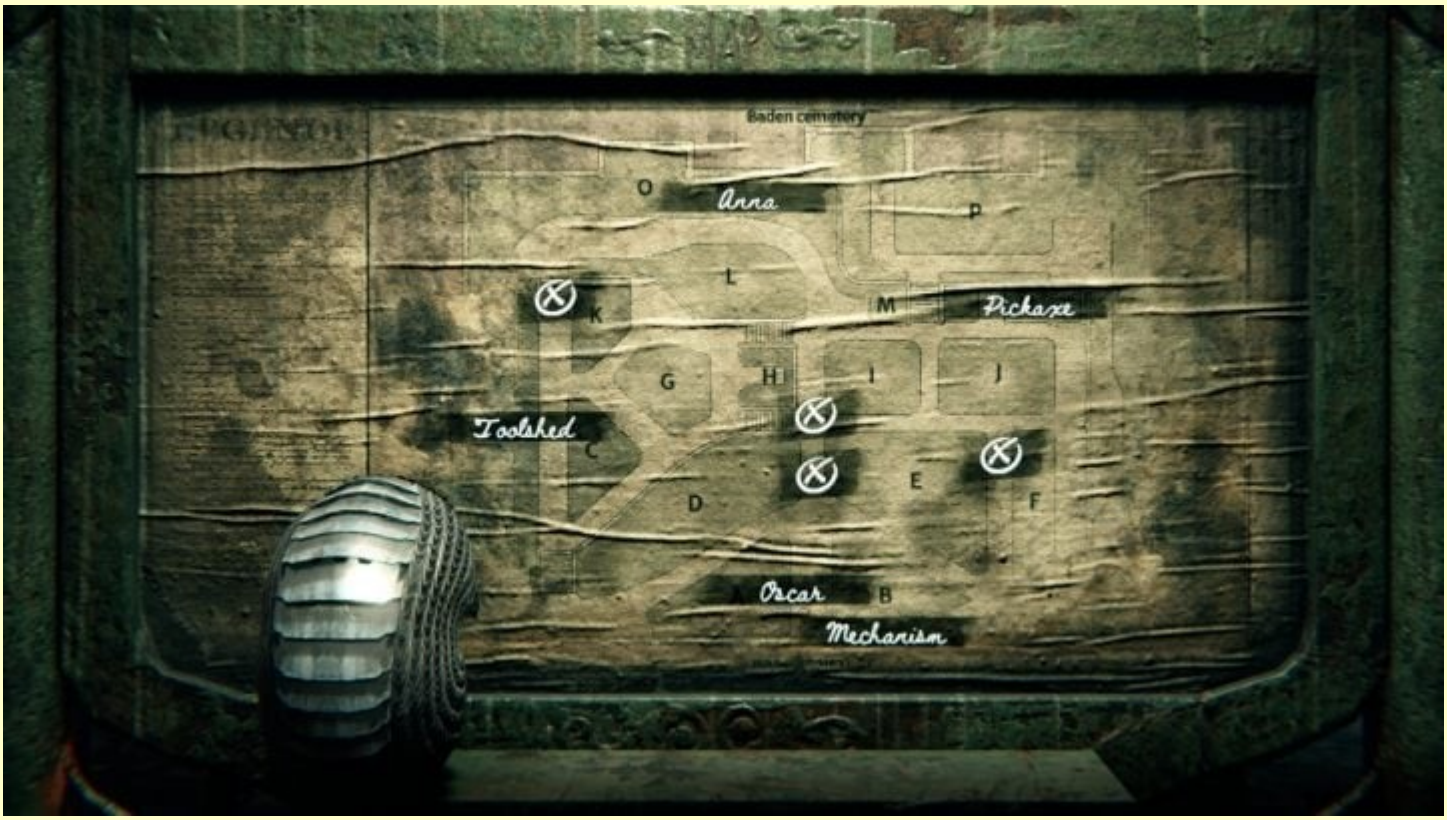
Sei vorbereitet

1. **So wird der Freischaltvorgang aktiviert:** Füllen Sie die Wasserflasche, bevor Sie das Basislager verlassen.
2. **Anmerkung:** In Kapitel 17 Baltayar, nachdem du deinen Rucksack gepackt hast, geh zum Wasserfass und fülle deine Wasserflasche auf.

Unerwartete Begegnung

1. **So wird es freigeschaltet:** Verlasse Misty Bridge mit Colonel Blake.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Kartograph



1. **So wird es freigeschaltet:** Finde alle Sehenswürdigkeiten auf dem Friedhof.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe kann in Kapitel 20 (Friedhof auf Baden Island, Teil 1) oder 22 (Friedhof auf Baden Island, Teil 2) erhalten werden . Wir haben 9 Orte auf der Karte markiert, die ihr untersuchen solltet.

Beunruhigende Entdeckung

1. **So wird das Freischalten aktiviert:** Verlassen Sie den Friedhof.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Der superresistente

1. **So wird's freigeschaltet:** Finde das Poster des Superresistenten.
2. **Anmerkungen:** Untersuchen Sie während Kapitel 23 Silberspiegel Zuflucht, 2005 Teil 3 das Poster mit seinem Abbild im Zimmer des Gorun.

Kunstkritiker

1. **So wird es freigeschaltet:** Wähle eines von Leons Gemälden aus und betrachte es Jahre später mit Dana.
2. **Anmerkung:** Wenn Sie das Nebenziel in Kapitel 8 **Silberspiegel Refuge, 1937 Teil 1** erreicht und eines der Gemälde ausgewählt haben, schauen Sie sich das Gemälde in Leons Zimmer in Kapitel 24 Silberspiegel Refuge, 1944 an .

Verraten

1. **So entsperren Sie den Vorgang:** Melden Sie Leni... und versuchen Sie Jahre später, Ihre Handlungen zu rechtfertigen.
2. **Anmerkungen:** Sprechen Sie in Kapitel 8 **„Silberspiegel-Zuflucht, 1937, Teil 1** “ mit Leni auf der Terrasse der Zuflucht. Berichten Sie Leni bei Ihrem Gespräch mit der Junta in Kapitel 10 **„Silberspiegel-Zuflucht, 1937, Teil 2“**. In Kapitel 24 **„Silberspiegel-Zuflucht, 1944“** fragt Leni Sie im Gespräch, warum Sie sie verraten haben.

Die Trophäen **„Verraten“** und **„Loyal“** stehen im Widerspruch zueinander. Um alle Erfolge im Spiel zu erhalten, müssen Sie das Spiel bis Kapitel 10 **„Silberspiegel-Zuflucht, 1937, Teil 2“** erneut spielen und sich entscheiden, ob Sie Leni verraten oder das Geheimnis bewahren wollen.

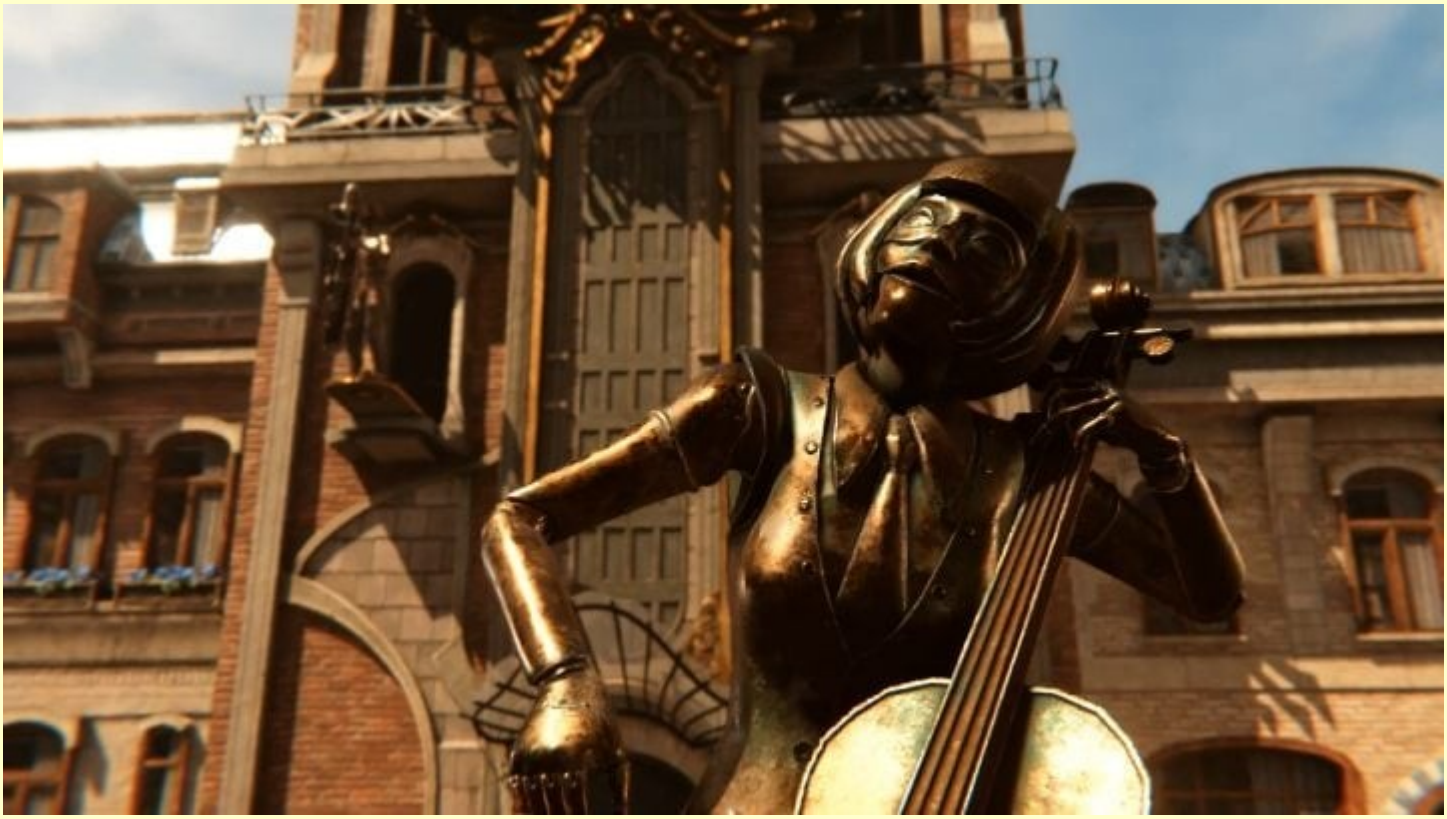
Der Brief

1. **So wird es freigeschaltet:** Holen Sie Danas Brief vom Automaten.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.

Mir entgeht nichts.

1. **So schaltest du das Spiel frei:** Erreiche alle deine Nebenziele.
2. **Anmerkung:** Wenn Sie alle Nebenmissionen im Spiel abgeschlossen haben, erhalten Sie diese Trophäe in Kapitel 28 New Jersey, Frühling 1983.

Trauer vollbracht

1. **So wird der Freischaltvorgang aktiviert:** Begeben Sie sich an Bord zu einem neuen Reiseziel.
2. **Anmerkungen:** Diese Trophäe erhält man im Verlauf der Geschichte.
3. Auf dieser Seite des Leitfadens zu *Syberia: The World Before* finden Sie Informationen zur Spieldauer. Sie erfahren, wie viele Stunden Sie benötigen, um das Spiel zu 100 % abzuschließen und alle Trophäen zu erhalten.
4. 
5. **Wenn Sie sich nur auf die Hauptziele** konzentrieren möchten, benötigen Sie für *Syberia: The World Before* **etwa 5 Stunden**. Das Abschließen aller Nebenquests und das Freischalten der meisten Trophäen verlängert die Spielzeit auf **8 Stunden**.
6. Um **alle 30 Trophäen zu erhalten, müssen Sie das Spiel zweimal durchspielen,** da sich die Trophäen „Loyalität“ und „Verrat“ gegenseitig ausschließen.

Savegames sichern

Stelle in den Optionen ausgeblendete Dateien auf sichtbar.
Savegame: C:\Users\Nutzer\AppData\Roaming\SyberiaTWB
Savedateien kopieren und in einen anderen Ordner kopieren zur Sicherheit
Cloud ausschalten damit er die Savegames nicht mit denen aus der Cloud überschreibt
Savegames über die neuen kopieren sollte man einen Fehler gemacht haben

Savegames immer auf den neusten Stand halten, falls bisher nichts vergessen wurde

Ob ihr diese Methode nutzt oder nicht ist eure Entscheidung

Da man die Sequenzen nicht überspringen oder ab einem bestimmten Punkte das Spiel neu laden kann rate ich zu der Absicherung